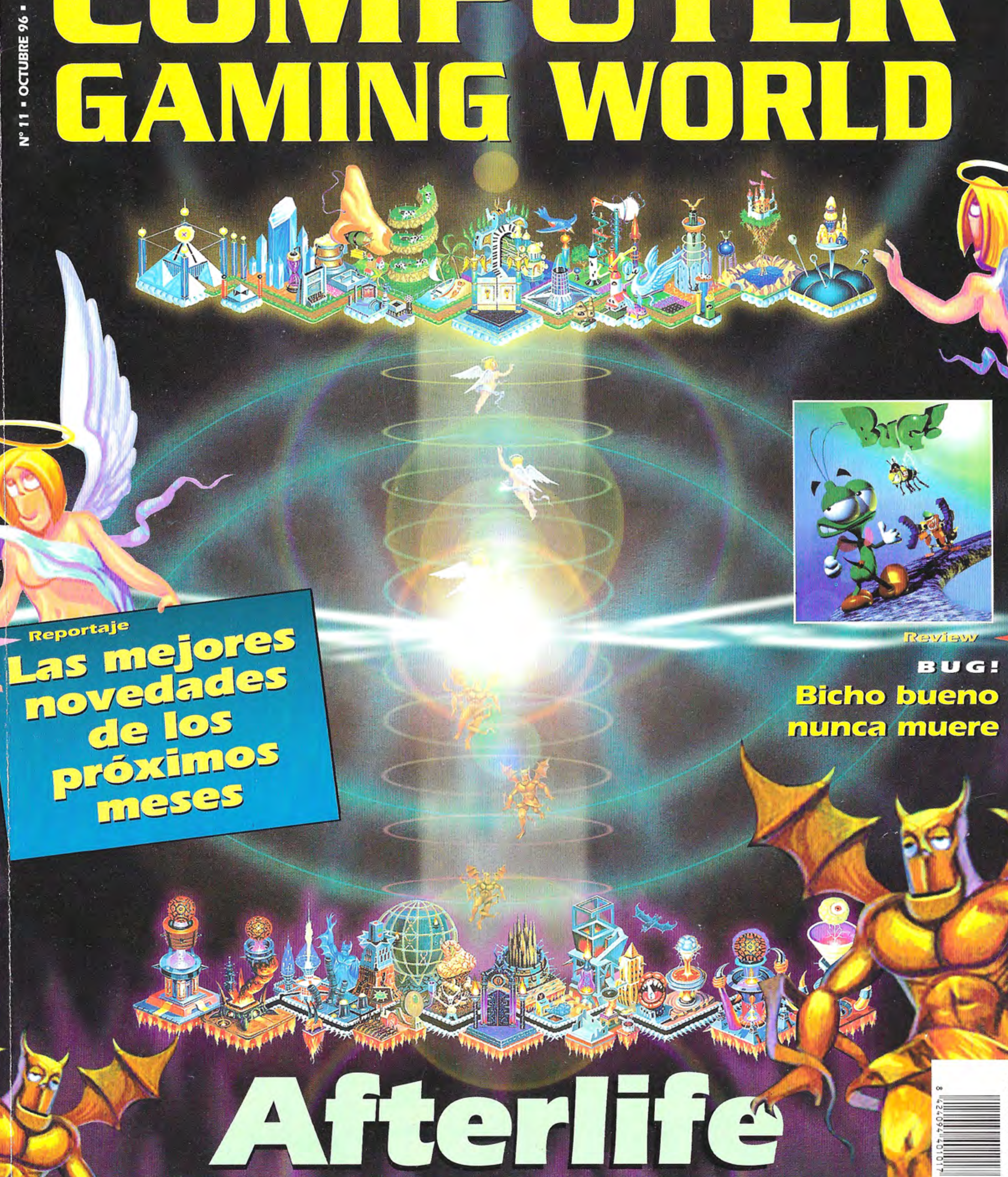
EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

Nº 11 • OCTUBRE 96 • 650 ptas.

COMPUTER GAMING WORLD



Reportaje

Las mejores novedades de los próximos meses

Review

BUG!

Bicho bueno nunca muere

Afterlife

¿Quieres jugar eternamente?

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

ERBE

JUEGOS

Juegos







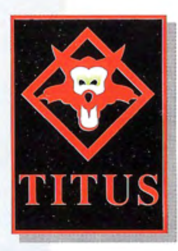




Philips Media

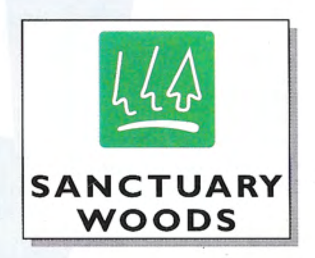












ERBE

ERBE SOFTWARE, S.A.
C/Mendez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax.: 528 83 63

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Jose Manuel Franco, Jose Luis Coto
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: COBRI
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG



Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

CGW



Escuela de secuelas

Una de las conclusiones que se extraen fácilmente del reportaje que hemos dedicado este mes a las producciones más prometedoras o llamativas de los próximos meses, es que el número de segundas, terceras y hasta séptimas partes de juegos de éxito anteriormente editados, va a suponer un tanto por ciento muy elevado dentro de la avalancha de novedades que nos esperan de aquí a mediados del 97.

Más difícil resulta sin embargo, emitir un juicio acerca del acierto o desacierto de una tendencia que, si bien ha existido prácticamente desde que los juegos de ordenador alcanzaron cierta implantación, comienza a convertirse en un fenómeno de proporciones llamativas.

Allá donde volvamos nuestros ojos, sea cual sea el género, encontraremos una continuación dispuesta a seguir explotando el filón de su predecesora. En las aventuras y juegos de rol nos encontramos con el regreso de Larry, del mítico Monkey Island, la segunda parte de Phantasmagoria y de Lands of Lore, y un largo etcétera. En los juegos de acción la saga Star Wars se lleva la palma, con dos nuevos títulos para el año que viene, pero también vuelven Screamer o Megarace. En deportes, para qué contar: las versiones 96 y 97 de juegos cuya primera edición ya hemos olvidado, desfilarán por nuestros ordenadores. Los simuladores no se quedan atrás; vuelven Armored Fist, Red Baron e incluso el mismísimo Flight Simulator. Por último en el terreno de la estrategia, nos aguarda el esperadísimo regreso de Command & Conquer bajo el nombre de Red Alert.

Con todo, el aspecto más controvertido de este pequeño "culebrón" llega cuando la compañía se plantea el siguiente dilema: ¿qué es preferible, mantener invariable el estilo de una saga –a riesgo de acabar aburriendo incluso a los más fanáticos seguidores–, o cambiar el "look" de la saga tratando de conservar la esencia de la serie? Quizás lo más acertado a primera vista sea esta segunda opción, pero lo cierto es que en más de una ocasión los resultados son bastante dudosos. Buen ejemplo de ello fue la séptima parte de King's Quest, tan renovada que parecía cualquier cosa menos precisamente la última entrega de la popular saga de Sierra. Y la cosa no queda ahí, porque no sabemos que dirán algunos puristas cuando vean el renovado aspecto del legendario Monkey Island en su tercera entrega. Tiempo al tiempo...

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◉
pasable	◉◉
bueno	◉◉◉
muy bueno	◉◉◉◉
imprescindible	◉◉◉◉◉

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

En portada:
Los señores de LucasArts han decidido internarse por primera vez en los complejos senderos de los juegos de estrategia, y fruto de ello es Afterlife, el motivo central de nuestra portada.

REPORTAJE

AVENTURA/ROL



ACCION





Quake



Bug!



Afterlife

COMPUTER GAMING WORLD
EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

S E C C I O N E S



Este mes te regalamos **FRENCH REVOLUTION.** Encontrarás las instrucciones del juego en la página 93.


IMAGEN TRIDIMENSIONAL
ENCARTE IMAGEN
EN ESPAÑA
HAY CIENTOS DE VIRGENES



PERO SOLO PUEDES JUGAR CON UNA

Más información en siguientes páginas



HARDLINE

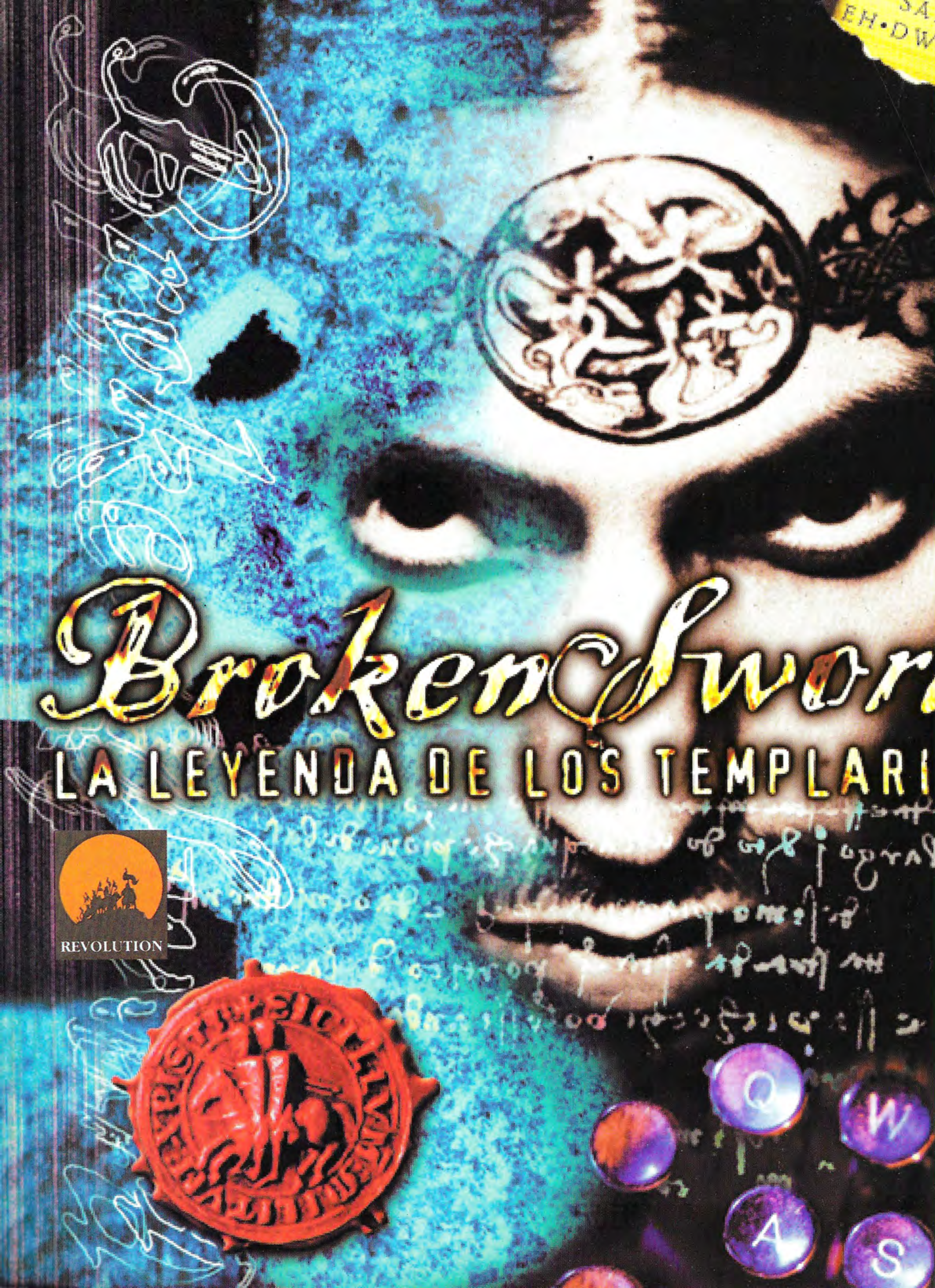


BROKEN SWORD



Z





Broken Swor
LA LEYENDA DE LOS TEMPLARI
REVOLUTION

PARA PC-CD ROM Y PLAYSTATION

VERSION INTEGRA EN CASTELLANO





George Stobbart se ve involucrado en un oscuro y complejo misterio, cuando un manuscrito medieval cae en sus manos.

El manuscrito, creado por los Caballeros Templarios, una rica y experta orden religiosa y militar fundada en Jerusalen durante las cruzadas, es considerado ser el portador del secreto de los Templarios...



IMAGEN TRIDIMENSIONAL

ENTRE CIENTOS, SOLO UNA.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2° D - 28001 MADRID

TEL. SOPORTE TECNICO
(91) 578 13 67





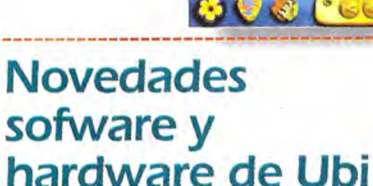
Guitar Hits 2



Novedades sofware y hardware de Ubi

En los próximos meses, la compañía francesa con oficina en Barcelona, lanzará al mercado una amplia variedad de productos dentro de las diversas líneas que comercializa. Para los más pequeños saldrán Tuneland, Rayman Junior y Payuta y el Dios de la Tempestad, todos ellos altamente atractivos para pasar un buen rato en familia. Para un público más adulto llegarán POD –comentado en el reportaje de las estrellas de los próximos meses–, Street Racer –en nuestra Zona Beta–, y Guitar Hits 2 –segunda entrega del programa que te permitirá aprender a tocar la guitarra con temas de los Beatles.

En otra gama de productos totalmente diferentes, se incluirán tres nuevas tarjetas de sonido para públicos muy diferentes.En primer lugar está la Maxi Sound 32 Wave FX, un dispositivo Plug 'n' Play que incluye 32 voces polifónicas, "full duplex", diversos efectos y varios programas para sacar el máximo partido de ella. Después llegarán la Maxi Sound 64 y la Maxi Sound 64 Home Studio, dirigida la primera a los aficionados a los juegos y multimedia que buscan un producto potente y sencillo. Pero sin duda, la auténtica novedad que será un bombazo entre músicos profesionales y los aficionados, es la Home Studio, una tarjeta Plug 'n' Play y full duplex con ecualizador de 4 pistas, cuadrafonía posicionable para obtener el mejor sonido envolvente, 3D o Surround de 4 voces, con 64 voces de polifonía y un sinfín más de características únicas que superan a otras tarjetas del mercado dentro de un rango de precio asequible. Con ella se incluyen varios programas de tratamiento de sonido cuyo nivel es totalmente profesional. Las compañías de desarrollo de juegos y software más importantes han quedado impresionadas por esta tarjeta, y pronto estará incluida en todos los paquetes –aunque su compatibilidad con otros modelos ya asentados en el mercado es virtualmente absoluta–. Para más información, puedes llamar al (93) 589 8995.




Payuta

La llamada de Cruz Roja

Las protestas contra las injusticias que hay en el mundo han llegado al CD–ROM. Cruz Roja lanza al mercado Random Ambush, una denuncia en clave de juego contra los nefastos resultados de las minas terrestres. Cifras aterradoras e imágenes impactantes para mostrar a todo el mundo que hay más de 110 millones de minas esparcidas en 64 países, y que habitualmente las víctimas suelen ser civiles que las pisan tiempo después de haber terminado los conflictos. Este CD es dual para PC y MAC, y no cuesta absolutamente nada. Puedes pedirlo a Cruz Roja llamando al número 902 – 22 22 92.

Más misiones para el Euro–Fighter



Arcadia lanza el Super EF2000 –la versión del increíble simulador para Windows 95 que incluye un generador de misiones y una ayuda on–line de los controles de cabina– y EF TACTCOM, un paquete de actualización para la versión DOS que incluye –entre otras– las siguientes características y opciones también disponibles en el Super EF2000: mejoras en el control, armas y combate, artillería antiaérea más eficaz, los daños son más detallados, nuevas vistas, mejoras del modo multijugador, nuevos niveles de dificultad, y la posibilidad de elegir el avión que te acompañará en las misiones. EF TACTCOM también incluye el generador de misiones y rondará un precio máximo de 4.000 pesetas.

Novedades EA Sports

Próximamente saldrán Fifa 97 y NFL 97, dos nuevos títulos que continúan sendas sagas de juegos deportivos de éxito. Con importantes innovaciones técnicas que resuelven pequeñas deficiencias de las ediciones anteriores, ambos títulos incluirán varias modalidades totalmente nuevas. Una nueva tecnología denominada Motion Blending, permite suavizar las transiciones entre dos movimientos diferentes, obteniendo una respuesta mayor del jugador y un realismo más pronunciado. Equipos actualizados y nuevos sistemas de inteligencia artificial para ofrecer un mayor desafío al jugador.



NHL 97



Pad Sidewinder

Microsoft ha creado un ergonómico PAD para Windows 95. Con forma de "batarang" –el boomerang que utiliza Batman–, este nuevo controlador es totalmente digital y disminuye las sobrecargas de la CPU producidas por el puerto de juegos. La posibilidad de programar los botones lo hace ideal para los juegos de combate, y se podrá conectar con otros tres PADs para jugar cuatro personas con la misma máquina.

Sofisticación ergonómica

Logitech ha creado Wingman Warrior, el primer dispositivo de una nueva generación de joysticks que, mediante la incorporación de controles independientes para las acciones de navegación y disparo, incrementará significativamente la precisión, rapidez y facilidad de control de los juegos. Wingman Warrior incluye un selector de vista panorámica y botones que permiten cambiar la velocidad, seleccionar armas y ejecutar rápidos giros de 180 grados.

Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Alien vs. Predator	
Fox	02/97
Magician	
Telstar	12/96
Nascar Racing 2	
Papyrus	12/96
Orion Burger	
US Gold	11/96
Panzer Dragoon	
Sega	12/96
Rebellion	
LucasArts	03/97
Sim Copter	
Maxis	12/96
Tales of Atlantis	
Cryo	02/97
Terminator: Skynet	
Bethesda	11/96
Thunder Off Shore	
Noria Works	11/96



Electronic Arts ha firmado con Blizzard la distribución de la versión de consola de los productos de los creadores de Warcraft, mientras que Ubi Soft mantendrá la distribución de PC.

Electronic Arts saca nuevos títulos en su serie EA Classics: Privateer, Bioforge, Little Big Adventure y Sherlock Holmes.

Coktel y System 4 han cambiado de dirección. Sus nuevas oficinas están en la Avda. De Burgos 9, 1° - Oficina 2. El nuevo número de teléfono es (91) 383 2623 y el del servicio HOT LINE (91) 3832480. También aceptan todo tipo de sugerencias y comentarios a través de Compuserve en la dirección 100744,2054

A partir del próximo 30 de septiembre y hasta el 6 de octubre, se celebrará en Barcelona el Informat 96, con jornadas abiertas al público los días 3, 4, 5 y 6 de octubre.

Electronic Arts ha firmado la distribución de Firaxis, la nueva compañía de Sid Meier.

Interfaz
correo

Quiero comprarme un juego de carreras de coches y no se cual: ¿Screamer II, The Need for Speed Special Edition o Grand Prix 2? Soy un jugador inexperto y me gustaría que el juego no fuera difícil. ¿Cuál me recomendáis? Tambien quisiera saber si los "joysticks formados por pedales y volante" recreando el interior de un coche, sirven para todos los juegos que he mencionado.

Pau Pericas Bosch
Barcelona.

Para ser un jugador inexperto, has ido a elegir tres gigantes. Quizá el más difícil sea The Need for Speed Special Edition, pero también es cierto que se trata del juego



más realista, ya que además de la carrera, tendrás información adicional sobre auténticos mitos creados por las más prestigiosas marcas. Screamer y Gand Prix son parecidos en cuanto a la dificultad, pero como no sé el grado de destreza que posees, te recomiendo que comiences con algo sencillo como World Rally Fever.

El volante y los pedales para juegos de carreras, pueden aplicarse siempre, salvo raras excepciones.

Tengo el juego Simon the Sorcerer II. ¿Cómo consigo un préstamo? ¿Dónde consigo la vejiga de cerdo? ¿Cómo entrar en la casa de los osos?

Jose Daniel Gallar
Torrejón de Ardoz

Para conseguir el préstamo, debes recoger del buzón de la casa de los osos una carta. Al enseñarsela al bufón triste de la casa de préstamos, te dará una vejiga por animarle. Cuando pases a la oficina del director de la casa de préstamos, debes elegir el préstamo "libra en carne viva", y en cuanto se descuide, dejar la carta sobre su bandeja. Cuando vuelvas a la casa de los osos estará destruída y podrás entrar.

¡Hola!, me llamo Patricia y tengo algunas dificultades con ciertos juegos. No tengo ninguna experiencia con las aventuras gráficas y las pocas que he jugado, al final tuve que terminarlas consultando los libros de pistas. En consecuencia, me encuentro atascada en las aventuras que habéis regalado en vuestros últimos números. ¿Cómo hay gente que consigue terminarlas?

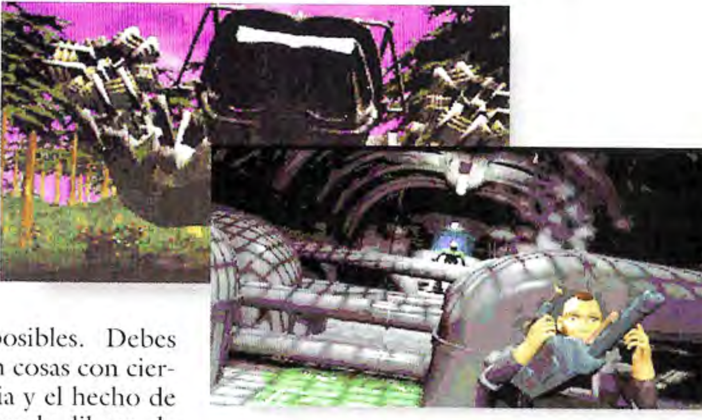
Patricia Escudero
Madrid

Verás, un juego tiene como finalidad retar al jugador a hacer o no hacer determinadas cosas. Las aventuras gráficas son concatenaciones de hechos que dependen unos de otros. Nunca habrá una aventura gráfica que pida imposibles. Debes pensar que se te pedirán cosas con cierta lógica. La impaciencia y el hecho de terminar los juegos usando libros de pistas no lleva sino al hastío, ya que así no encontrarás ninguna diversión. En cuanto a Time Passenger, es una aventura que no se encuentra entre las más difíciles. Comprenderás que no podemos facilitarte ninguna pista.

Me encuentro atascado en Alien Odyssey, porque no sé cómo salir de la habitación que está en la mina; esa tan grande por donde pasan las vagonetas con mineral a través del techo. Lo he probado todo y no consigo pasar de ahí. ¿Tiene el juego monstruo final?

Armando Rodrigo
Barcelona

Si te refieres a una especie de gran almacén al cual accedes desde el complejo de la mina, encontrarás la salida camuflada en el suelo hacia la derecha, en donde aparece una "X" difuminada y en posición horizontal, por lo que está "deformada", vista desde donde tú estás. Ahí se encuentra la plataforma elevadora de un ascensor. Es una plataforma inmensa, y por eso no has podido identificarla como un ascensor corriente. El juego además, tiene un monstruo final al que deberás matar a base de ataques y huídas reiteradas: te acercas, dejas una bomba y te vas; así sucesivamente.



Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



Rama

No es un pájaro, ni tampoco un avión. Ni siquiera es un tetraedro, es un gigantesco cilindro que ha aparecido en los límites del sistema solar. Nadie sabe su procedencia, qué es, o qué puede contener.

La nueva odisea

No, no es 2001, ni tampoco 2010. Es algo mucho más lejano en el tiempo. En cualquier caso, ante el avistamiento del extraño objeto, enseguida se crea una expedición –dirigida por el jugador–, que se dirige de inmediato hacia él. Su misión es averiguar qué es y de dónde procede. Una vez allí, los astronautas descubren que se trata de una gigantesca nave espacial, y con gran dificultad, logran entrar en ella. ¿Habrá vida en su interior? ¿Serán amistosos los alienígenas?

Basado en las novelas de Arthur C. Clarke, diseñado por Gentry Lee –ingeniero de la NASA que lanzó la sonda Galileo–, y desarrollado por J. Mark Hood –jefe de proyecto de Phantasmagoria–, Rama utiliza la tecnología 3–Space con vídeo superpuesto, más de 3000 localizaciones tridimensionales y unos alienígenas renderizados en 3D. Aventura, puzzles y exploración de la mano del padre de la ciencia ficción.





Hellbender

Con toda la libertad de movimientos de un simulador de vuelo y la acción frenética del mejor de los arcades, nace un título que seguramente tendrá muchos adictos nada más salir al mercado.

Libertad claustrofóbica

Los arcades parecen seguir siendo la apuesta fuerte de Microsoft. Este juego de acción futurista transcurrirá en un mundo subterráneo 3D –de ahí la claustrofobia– que ofrecerá al jugador una libertad absoluta de movimientos en cualquier dirección. A los mandos de una nave, el protagonista tendrá que realizar diversas misiones consistentes por lo general, en la destrucción de una serie de objetivos tácticos militares.

Desarrollado, cómo no, en modo nativo de Windows 95, Hellbender regalará al usuario con toda la potencia de este sistema operativo, si bien tendrá unos elevados requisitos para disfrutarlo en condiciones. Cavernas e interiores de edificios serán algunos de los escenarios que el jugador tendrá que recorrer para cumplir sus órdenes, matando enemigos para evitar así caer bajo su fuego.









Hellbender
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe



Daytona USA

Adaptación de la versión del mismo juego en recreativas y diversas consolas, en breve llegará este título de PC, que muchos de los jugadores que se han dejado una fortuna en las máquinas, agradecerán enormemente.

Campeón virtual

Daytona USA incluye tres modos de juego: arcade –el corredor tiene una cierta cantidad de tiempo que se incrementa al alcanzar cada checkpoint, y si lo agota antes de llegar al siguiente queda eliminado–, un modo PC –el jugador tiene que dar un número concreto de vueltas a un circuito–, y el modo de posiciones –donde lo único importante es mantener una pole position o ganar una mejor–.

Además, sus tres circuitos ofrecerán todo tipo de tramos entre los que se encontrarán puentes, ciudad y pistas especiales. Cuatro vehículos renderizados en 3D para elegir, y unos escenarios en alta resolución que se podrán observar con cuatro vistas diferentes –tres cámaras externas en diferentes puntos y alturas, y una desde el salpicadero–.







Habrá espectaculares colisiones y un agotador ritmo de competición que hará que el jugador se tome con tranquilidad lo de convertirse en el rey del circuito.





Daytona USA
Editor: Sega
Distribuidor: Sega



Street Racer

Vivid Image y Ubi han decidido rehacer este título que hace años apareció para consolas. Las nuevas versiones, tanto de consola como de PC, incorporan un curioso modo multijugador que permitirá competir en la misma máquina a varias personas.

Dividir para unir

Quizá lo más destacable será la posibilidad de jugar hasta cuatro personas en el mismo ordenador con la pantalla dividida en cuatro franjas, manteniendo mientras tanto la increíble velocidad de 60 imágenes por segundo en la animación. El sistema de inteligencia artificial hará que los contrincantes controlados por el ordenador se adapten al comportamiento del jugador, de forma que no haya abusos por ninguna de las partes.

Street Racer tendrá 4 niveles de dificultad para sus 27 circuitos –incluidos los ocultos–, y permitirá correr en varios modos que van desde muerte súbita –1 vuelta– al de resistencia –80 vueltas–. Mano a mano, campeonatos y práctica ofrecerán diversos niveles de desafío. Los divertidos personajes que participan en las carreras darán un toque de humor que junto al curioso diseño de algunos escenarios, harán más entretenido este juego.



Street Racer
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

Time Lapse

La herencia del Myst aún perdura en las mentes de muchos creadores de la industria de los juegos de ordenador, e inevitablemente, algunos de ellos caen en la tentación de diseñar avanzados clones del juego de Brotherbund.

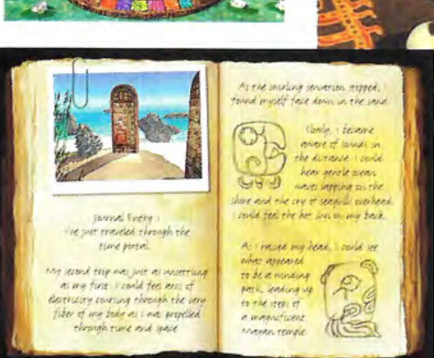
Los frutos de la clonación

Alexander Nichols, un profesor de la Universidad de Chicago, lleva 20 años buscando Atlantis. Está convencido de que las culturas egipcia, maya, anasazi y de la Isla de Pascua están relacionadas con la de la legendaria ciudad. En una perdida excavación de la isla de las gigantescas cabezas, el investigador conoce a un anciano shamán que le muestra una antigua tumba, donde Nichols descubre un artefacto alienígena que le permite viajar a otros mundos.

Con una brillante historia de por medio, al final el juego se queda en una búsqueda del profesor Nichols a través de un bonito mundo renderizado que hay que explorar, resolviendo puzzles y desentrañando enigmas hasta llegar a la ciudad de Atlantis. Time Lapse ofrecerá distintos finales dependientes de las acciones del jugador, y en pocas semanas estará disponible en las tiendas.







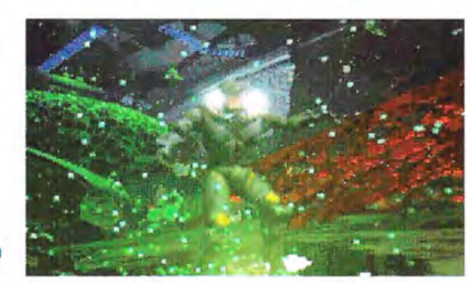




Time Lapse
Editor: GTE Ent./Philips
Distribuidor: Erbe



Deadly Tide

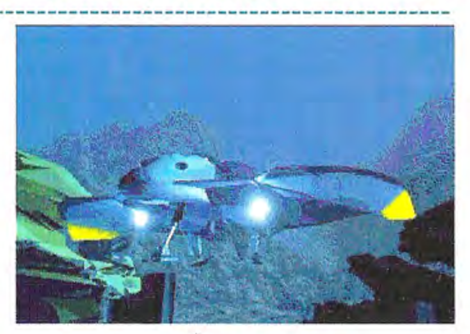


Definitivamente, Microsoft se ha tomado en serio lo de hacer juegos, y parece que los resultados no van a decepcionar a nadie. Este trepidante título de acción será buena prueba de ello.

Invasión submarina

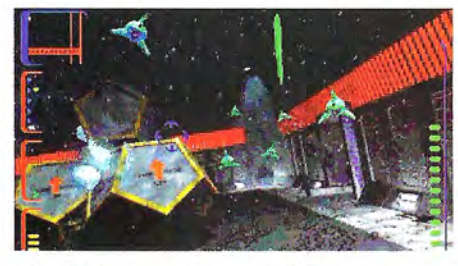
Siguiendo muy de cerca los pasos del juego de Trimark, The Hive, este nuevo título de Microsoft transportará al jugador a un futuro lejano en el que los alienígenas escapados de una nave estrellada años atrás en el fondo del océano, amenazan con destruir las colonias submarinas de la humanidad.

Con diversas y variadas misiones que habrá que realizar a pie o a bordo de una nave humana o alienígena, Deadly Tide tendrá una flamante trama argumental que se desarrollará fuera del control del jugador. Mucha acción y un aspecto visual impecable para este juego desarrollado en modo nativo de Windows 95, lo que le permite aprovechar diversas capacidades gráficas y sonoras de este sistema operativo. Sus tres niveles de dificultad ofrecerán una jugabilidad asequible a cualquier tipo de jugador que quiera descargar toneladas de adrenalina.









Deadly Tide
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe

Deadlock

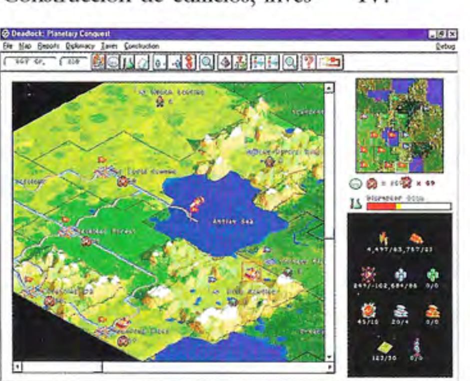
Sim City y Civilization han tenido una criaturita que planteará una batalla cósmica en un planeta perdido. Seis razas compitiendo contra la humana por el control del premio del milenio: un mundo habitable.

El planeta de la discordia

Hay muy pocos planetas habitables en el espacio conocido, y las razas que hace tiempo se expandieron más allá de su sistema solar, están desesperadas ante los serios problemas de superpoblación que han surgido. Es imperativo encontrar un nuevo mundo donde seguir creciendo y evolucionando. Siete razas encuentran el mismo planeta, y cuando se hace evidente que la batalla no llevará a ninguna parte, deciden llegar a un acuerdo: el primero en construir cinco ciudades sobre la superficie de Gallius IV o en expulsar a los demás, se queda con el planeta.

Este nuevo juego de estrategia ofrecerá una perspectiva isométrica 3D, y como en todos los títulos que siguen este patrón, el jugador tendrá que ir encontrando y explotando recursos para avanzar en su conquista. Construcción de edificios, investigación tecnológica y alguna que otra reyerta, decidirán el destino de Gallius IV.







Deadlock
Editor: Accolade
Distribuidor: New Software Center

Sumérgete en una aventura de suspense en la que tú eres el protagonista.

Más de 3 horas de imagen en video

CD ROM PC
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95



LAS COSAS NO TIENEN BUENA PINTA...

Tenías una cita con Marcos, un conocido chantajista, pero alguien se te ha adelantado y le ha asesinado. La policía te busca para colgarte el muerto. El inspector Van Dale te quiere capturar, vivo o muerto.

Y PUEDEN EMPEORAR...

Por si fuera poco, un asesino profesional te persigue por toda la ciudad. Ya puedes correr si no quieres que te atrape. Piensa en algo, ¡rápido!

¡SALIR DE ESTA NO VA A SER FACIL!

Agotado por la persecución, consigues llegar a tu apartamento. Te sirves un trago, y parece que la situación ha mejorado. Pero te espera otra sorpresa, un segundo matón, con el dedo en el gatillo. ¿Serás capaz de librarte de esta nueva amenaza?

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º, 2
Tel. 383 26 23 28036 Madrid
Hot line: 383 24 80

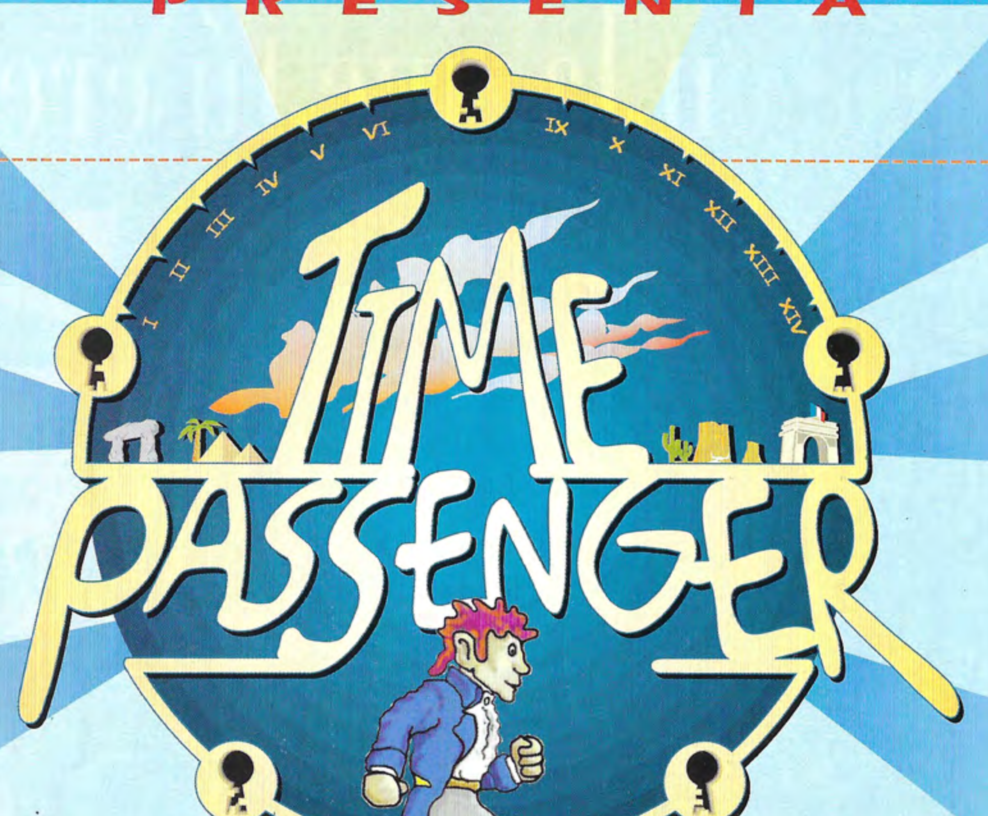
VOCES EN ESPAÑOL

URBAN RUNNER

SIERRA®

COMPUTER GAMING WORLD

PRESENTA



Participa en una aventura sin límites ...

... traspasando la frontera del tiempo

Time Passenger es una serie de 6 aventuras gráficas en CD-ROM, INDEPENDIENTES E INEDITAS, que podrás conseguir GRATUITAMENTE y en EXCLUSIVA, en COMPUTER GAMING WORLD, con una extraordinaria calidad audiovisual que te harán vivir una aventura sin límites.

No esperes más, sumérgete en un apasionante viaje a través del tiempo en:



Vive una histórica aventura en la Revolución Francesa entre los más hilarantes personajes, para conseguir la llave del ARCA DE LA SABIDURIA

JUEGA Y GANA FANTASTICOS PREMIOS

SUPER REGALOS EN EL SORTEO FINAL

SI QUIERES OPTAR A LOS PREMIOS ESPECIALES DEL SORTEO FINAL DE TIME PASSENGER: 250.000 PTAS Y UN FASCINANTE VIAJE AL CARIBE PARA 2 PERSONAS, SOLO TIENES QUE CONSERVAR EL TESTIGO DE ESTE NUMERO Y LOS SUCESIVOS QUE APARECERAN EN LOS OTROS 5 JUEGOS DE TIME PASSENGER, RECORTALOS Y ENVIA LOS 6 JUNTO CON EL ULTIMO CUPON

!VIAJA A TRAVES DEL TIEMPO Y MUCHA SUERTE!



EL REGALO DE ESTE MES

EN ESTE SEGUNDO JUEGO FRENCH REVOLUTION, COMPUTER GAMING WORLD SORTEA 50 JUEGOS **THE BIG RED ADVENTURE**
CONTESTA A LA PREGUNTA QUE FORMULAMOS EN EL CUPON Y ENVIALO HOY MISMO. ¡ PUEDE SER TUYO !.
Y NO LO OLVIDES, CADA MES CON TIME PASSENGER, NUEVOS Y MAGNIFICOS PREMIOS,... ¡ SOLO POR JUGAR !.

TIME PASSENGER

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
.... Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....

PREGUNTA:
¿Qué frase se lee tras conseguir la llave en French Revolution?

RESPUESTA:
LIBERTE, EGALITE, FRATERNITE, y una Suerte IMPRESIONANTE

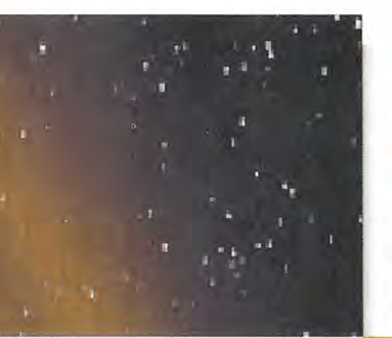




Guárdalo y envíalo cuando tengas los otros 5.

Lluvia de estrellas (I)

Un paseo por las mejores producciones que inundarán el mercado en los próximos meses.



Aunque nadie es perfecto y somos susceptibles de equivocarnos, lo que sigue a continuación es un anticipo de los juegos que probablemente serán las estrellas de las diversas compañías desde ahora hasta septiembre del año 97. Esta previsión no pretende ser simplemente un mero avance informativo de lo que se nos viene encima, sino que va un poco más allá y de ella se pueden extraer conclusiones como la clara tendencia hacia los diseños 3D con libre movimiento en cualquier género, desde la aventura a la estrategia.

Además de la tendencia a los diseños 3D, también se puede observar que ciertas firmas que tradicionalmente no han sabido dar con la idea o la tecnología para crear un juego genial, han encontrado la piedra filosofal y están trabajando en tremendos bombazos que dejarán boquiabierto a más de uno, marcando así un punto y aparte en su historia de relativa mediocridad.

Otro elemento importante de las futuras producciones parece ser el género del horror, que está omnipresente tanto en juegos de aventuras como de acción, lo que no deja de ser curioso teniendo en cuenta a quién se le ocurrió primero y cuántas compañías han seguido la estela dejada por uno de los títulos más importantes del año pasado.

Y por último, pero no menos importante, sorprende la tremenda cantidad de secuelas que harán su aparición durante este período, desde segundas a séptimas partes. La explotación de exitosos títulos del pasado está alcanzando límites insospechados, lo que no significa que estas continuaciones sean malas juegos o más de lo mismo, pero este hecho no deja de resultar llamativo.

Puesto que la cantidad de títulos que merecen estar entre las estrellas que van a brillar en los próximos meses es bastante considerable, este mes nos dedicaremos únicamente a los juegos de aventura y rol y a los de acción, quedando para el mes que viene los de estrategia, simulación y deportes.

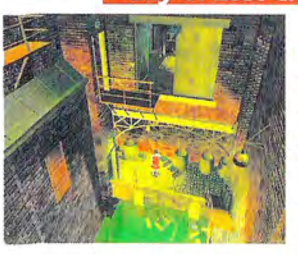


"9" (Tribeca)



La compañía creada este año por Robert de Niro prepara para este último trimestre una sorprendente aventura gráfica en primera persona que incluirá las voces de Cher, Aerosmith y Christopher Reeve. Los gráficos están a cargo de Mark Ryden (creador de la portada del Dangerous de Michael Jackson). Toda la trama tiene lugar en un misterioso complejo vacacional que hace tiempo fuera una maravilla del mundo moderno. Un terrible misterio se encierra en el corazón mismo del lugar, y el jugador tendrá que descubrirlo a medida que va resolviendo puzzles y diversas situaciones, al mismo tiempo que da caza a unas extrañas criaturas. Entornos fotorealistas renderizados y una atmósfera terrorífica.

City of Lost Children (Psygnosis)



Basada en la película francesa estrenada en España como La Ciudad de los Niños Perdidos, esta aventura gráfica 3D ofrecerá un mundo que mezcla lo más tópico de las obras de Fritz Lang, Charles Dickens, Julio Verne y David Lynch. Un malvado científico llamado Krank se dedica a secuestrar niños para robarles sus sueños. Cuando desaparece el hermanito pequeño del forzudo de un circo, el hombretón se alía con una niña para ir en busca del científico y rescatar al pequeño. El director de la película, Marc Caro, se está preocupando muy mucho de que el juego siga el mismo guión que la película, y además está supervisando el diseño del juego y la renderización 3D de los escenarios –basada en imágenes de los decorados de la película–. Según su opinión, el mundo del juego será aún más oscuro y siniestro que el que ofrecía la película, y la jugabilidad será impactante.

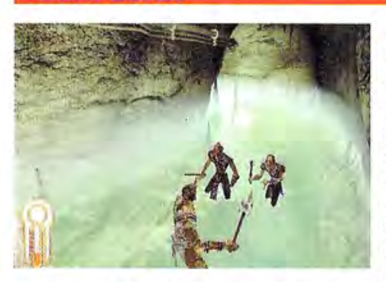
Clandestiny (Trilobyte)



Tras la adquisición de Trilobyte por Electronic Arts, se prepara un título que continúa la saga iniciada por 7th Guest y que continuó The 11th Hour –no editado en castellano por decisión de la compañía americana–. En esta ocasión no hay gráficos fotorealistas ni imágenes de vídeo, sino que se salta directamente a los dibujos animados. A pesar de todo –y aunque los personajes sean muy divertidos y haya un nuevo guión–, el desarrollo de esta

tercera entrega es exactamente igual que el de las dos anteriores: una casa, puertas cerradas, puzzles que al ser resueltos abren las puertas, y secuencias animadas cada vez que se cruza una de ellas. Sin embargo, en esta ocasión hay un palpable sentido del humor presente a lo largo de todo el juego, y muy probablemente, aquellos que no conocen las dos entregas anteriores disfruten mucho con esta nueva producción que a nivel técnico promete grandes logros.

Dark Earth (Mindscape)



Sin duda será una de las más grandes producciones del año 97, y además forma parte de un inmenso proyecto creativo que incluye la publicación de novelas de fantasía, juegos de mesa, serie de televisión y toda una gama de productos relacionados con el juego de ordenador. Se trata de un juego de aventura y rol que tiene lugar en un mundo futurista, totalmente diseñado desde su base. Fauna, flora, geografía, geología, orografía, religiones, política, y hasta el más mínimo detalle han sido diseñados para crear el mundo de Dark Earth.

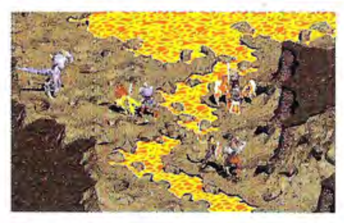
Con un entorno 3D y un sinfín de situaciones y personajes, Dark Earth permitirá al jugador campar a sus anchas por un gigantesco mundo apocalíptico en el que magia y tecnología se mezclan en la vida diaria de sus habitantes. Unos gráficos impresionantes y unos efectos de sonido que rayan la perfección serán algunas de sus características, aunque habrá que esperar a la primavera para afirmarlo con toda certeza.

Deathtrap Dungeon (Domark)



Licenciado de un juego de tablero que ha vendido más de 15 millones de copias en todo el mundo, este título ofrecerá una experiencia 3D única, un con sistema dinámico de iluminación, 16 niveles, y posibilidad de jugar en red. La sencillez de manejo y fluidez de la animación han sido las premisas básicas en el desarrollo de este juego. El elemento combativo del rol elevado a la enésima potencia será la estrella de este juego que incluirá 55 tipos de personajes, desde dragones y orcos hasta momias y zombies. Hechizos, espadas y toda suerte de trampas diseñados por dos auténticos expertos en el tema: Richard Halliwell, autor de Warhammer y Space Hulk, y Jamie Thompson, quien trabajara anteriormente en Games Workshop y fuera editor de la revista White Dwarf.

Diablo (Blizzard)



Después de Warcraft II, es el título más esperado de la compañía norteamericana que ha creado miles de adictos en todo el mundo. Diablo es un juego de rol que ofrece una perspectiva isométrica 3D vista desde arriba, con posibilidad de zoom para acercar o alejar la acción, una gran sencillez de manejo y un brutal atractivo para jugar con más de una máquina. Se ha puesto un cuidado infinito en los detalles más nimios, como por ejemplo el que el personaje cambie de aspecto al cambiar su arma o armadura. Los escenarios 3D ambientan un mundo gótico que además estará disponible de forma gratuita para jugar a través de Internet. Combates interminables contra las criaturas de la oscuridad, y una trama que poco a poco va tomando forma para desembocar en un apoteósico final, mantendrán en tensión al jugador en todo momento.

Down in the Dumps (Haiku Studios)

Cuatro historias que se desarrollan con secuencias cinemáticas 3D, presentarán a la familia Blub en primavera del año 97. Estos pintorescos extraterrestres han terminado estrellándose en un vertedero de la Tierra debido a una colisión con la nave de unos ladrones de bancos alienígenas. Un ingenioso guión tintado por un marcado humor para adultos, toneladas de violencia gratuita y unos acontecimientos que rayan en el absurdo, pondrán al jugador ante una increíble aventura que además oferta la posibilidad de reproducir la acción como si de una película se tratase. A nivel técnico, supondrá toda una revolución en la industria de los juegos de ordenador, ya que su aspecto visual y fluidez son totalmente novedosos en una producción de estas características.



Dragon Lore 2: The Heart of the Dragon Man (Cryo)



Tras el tremendo éxito de su predecesor, Cryo prepara a toda máquina una de las más impresionantes secuelas que transportará al jugador una vez más a un mundo en el que los Caballeros del Dragón ostentan el poder supremo. Werner von Wallenrod es el protagonista de esta nueva aventura, y su objetivo será encontrar a Maracch, su dragón desaparecido. Secuencias cinemáticas 3D y una gran riqueza visual, estarán presentes a los largo de más de 80 horas de juego, con una perspectiva de primera persona durante las escenas de aventura y tercera persona en las 14 secuencias de combates y justas. 60 personajes modelados en 3D, 39 de ellos con algo que decir a través de las voces de un reparto de actores profesionales. Completando el paquete, una banda sonora de las que ponen la piel de gallina.

Dungeon Keeper (Bullfrog)



Aunque casi está alcanzando las cotas de Quake en cuanto al retraso de la fecha de lanzamiento, algún día saldrá uno de los títulos más esperados por los jugadores de rol de todo el mundo. No se trata de un juego de rol convencional, sino que permite al jugador adoptar el papel de Master y decidir qué peligros afrontarán los aventureros que se han atrevido a entrar en el dungeon. Con vistas 3D que ofrecerán al usuario la posibilidad de ver la acción desde diversos puntos –cámaras, primeras personas de monstruos o aventureros, o una

perspectiva isométrica 3D–, Dungeon Keeper se adentra en un terreno del rol inexplorado hasta ahora. La interacción con los escenarios 3D será absoluta, y la acción transcurrirá imparable haciendo al jugador emplear todo su ingenio y destreza para hacer la vida imposible a los aventureros.

Ecstatica 2 (Psygnosis)



Esta secuela de Psygnosis se puede definir perfectamente como un juego de acción con elevadas dosis de aventura. Aunque los escenarios son 3D, están pre–renderizados, con lo que la libertad de movimientos no es tan flexible como en un mundo poligonal tipo Quake. A pesar de ello los gráficos son muy detallados, y el personaje protagonista posee una amplia gama de movimientos fluidos y realistas. Con diversas cámaras que posibilitan diferentes puntos de vista, Ecstatica 2 posee una enorme influencia de algunos juegos de lucha. El juego sigue estando ambientado en la época medieval, y su protagonista es el mismo que en la primera parte. En esta ocasión, tendrá que enfrentarse a un malvado archimago que intenta hacer lo que siempre pretenden los malos malosos: destruir el universo.

Flux (Pulse)



Tras la arrolladora originalidad de Bad Mojo, la compañía norteamericana no ha perdido ese toque especial que hizo del juego de la cucaracha un título único. Flux es una aventura que se desarrolla en un mundo 3D increíblemente detallado, un lugar en el que abundan los escenarios imposibles de Eschen –escaleras infinitas que suben al mismo tiempo que bajan a al misma plataforma o cascadas en las que el agua sube–. El protagonista de Flux, un Buster Keaton vendedor de seguros, puede alterar la gravedad del mundo a voluntad en determinados puntos, con lo que accederá a lugares de otra forma inalcanzables. Una gran variedad de movimientos y secuencias animadas caracterizarán este peculiar título que no tiene nada que envidiarle a Bad Mojo.

Heart of Darkness (Amazing Studio)



La aparición de este título se está convirtiendo en un auténtico calvario. A estas alturas, lleva casi cuatro años de desarrollo y aún no está terminado. El porqué entra dentro de los misterios insondables del sector, pero desde luego el resultado promete. Con un equipo de profesionales procedentes de múltiples sectores de la industria de la imagen y el sonido, Amazing Studios sigue trabajando en una de las producciones más caras de la historia de los juegos de ordenador.

Heart of Darkness se adentra en el siniestro mundo de los terrores infantiles. Su protagonista se interna en un oscuro bosque en busca de su fiel compañero canino, y vive una aventura que para siempre desterrará de su interior cualquier temor a la oscuridad. Gráficos 3D y miles de imágenes para la animación de los personajes de este extraordinario título que algún día, saldrá de la oscuridad.

Heroes of Might& Magic 2 (New World Computing)

La secuela de uno de los títulos más galardonados del año 95, llegará pronto de la mano de 3DO, quien ha adquirido a New World Computing. 25 años después de restablecer la paz en el reino, Lord Ironfist ha muerto y sus hijos se disputan el poder. La guerra civil azota las tierras por culpa de la rivalidad entre Archibald y Roland.

Nuevos mosntruos, hechizos y artefactos para 40 escenarios individuales, un extenso modo de campaña y un editor del escenarios que permitirá al jugador crear sus propias batallas. Gráficos SVGA y soporte para juego en red o vía Internet confluyen en este combinado de fantasía, aventura y estrategia.

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny (Westwood)



Westwood ha profundizado de una manera asombrosa en la filosofía del juego de rol para llevar al ordenador toda la riqueza del rol de verdad. La secuela de uno de los títulos más aclamados por la crítica, posee una versatilidad jamás vista en un juego de ordenador de estas características. Se acabaron los pantallazos y las cortapisas de movimiento: un rico mundo 3D visualmente impactante podrá ser explorado con total libertad y una versatilidad asombrosa.

El protagonista no sólo contará con armas y hechizos para enfrentarse al enemigo, sino que además puede transformase en distintas criaturas que le proporcionarán acceso a lugares imposibles para un humano, o la facilidad de noquear a una gigantesca pantera de un manotazo. Las brillantes secuencias de animación y la genial concepción de los hechizos y su funcionamiento aportan al juego una sorpresiva adictividad, y el sencillo interfaz hace que cualquiera pueda acercarse a este título aunque jamás haya intentado jugar a rol por ordenador.

Leisure Suit Larry 7: Yank Hers Away (Sierra)

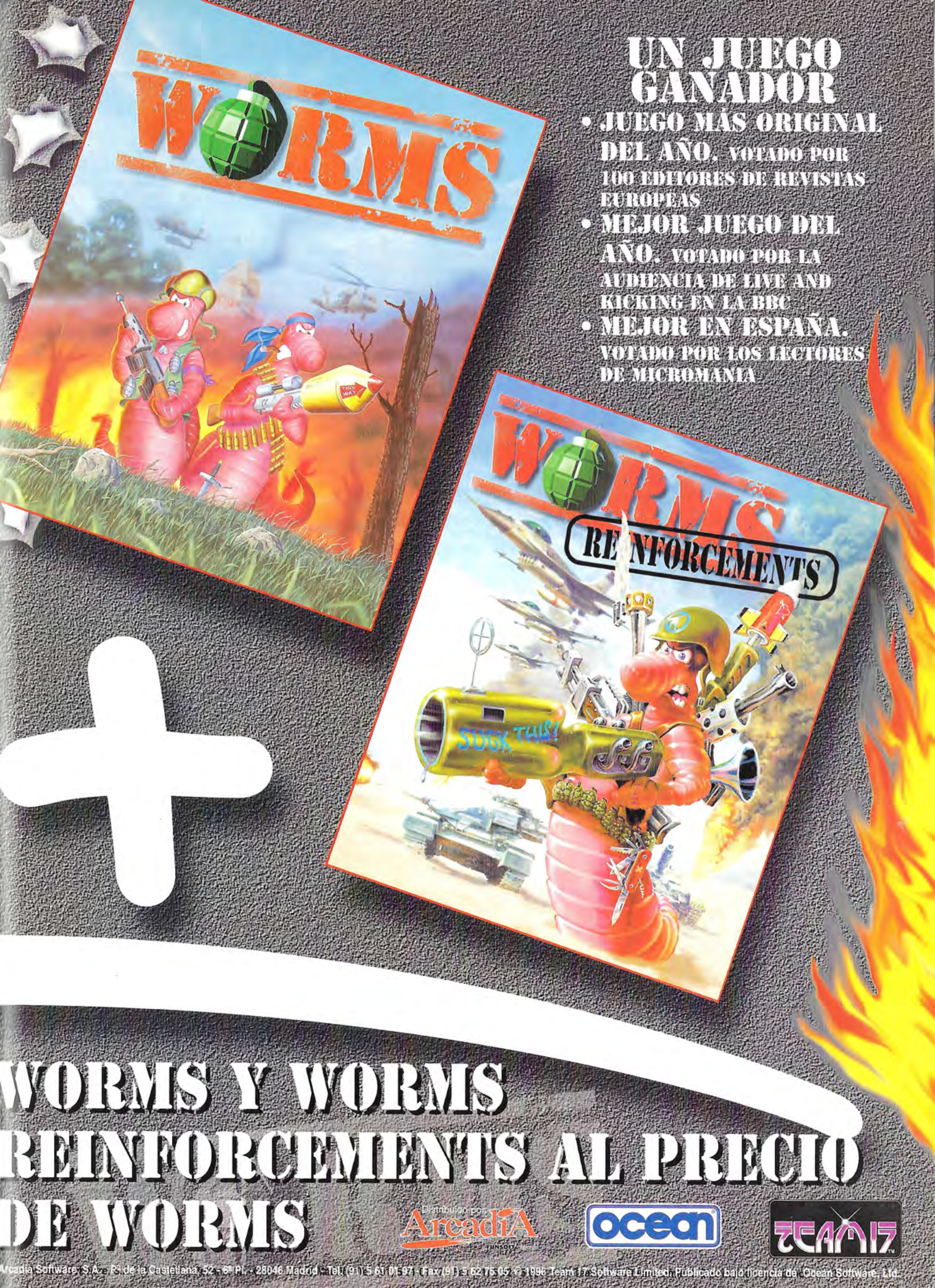


El ligón con menos éxito de la historia vuelve al ataque, esta vez a bordo de un lujoso crucero repleto de bellas e inteligentes mujeres. Como siempre, Larry espera conseguir algo de ellas, y también como siempre, lo lleva claro.

Esta séptima entrega de la saga ha sufrido múltiples innovaciones respecto a las anteriores. Entre ellas cabe destacar los dibujos animados, la desaparición del interfaz clásico, gráficos 3D a pantalla completa, la posibilidad de implementar la imagen y la voz del usuario dentro del juego, la eliminación de los cansinos paseos para desplazarse de un lugar a otro, y un renovado sentido del humor a cargo, una vez más, de Al Lowe.

Master of Dimensions (US Gold)

Un joven tiene la posibilidad de transportarse entre dimensiones con sólo apretar un botón. Ante la inminente destrucción del mundo por culpa de un terrible cataclismo, el joven se ve obligado a recorrer múltiples lugares en busca de los fragmentos del Cayado de Merlín, el único instrumento que permitirá al legendario hechicero detener el fin del mundo.


WORMS
UN JUEGO GANADOR
• JUEGO MÁS ORIGINAL DEL AÑO. VOTADO POR 100 EDITORES DE REVISTAS EUROPEAS
• MEJOR JUEGO DEL AÑO. VOTADO POR LA AUDIENCIA DE LIVE AND KICKING EN LA BBC
• MEJOR EN ESPAÑA. VOTADO POR LOS LECTORES DE MICROMANÍA
WORMS REINFORCEMENTS
SUCK THIS!
WORMS Y WORMS REINFORCEMENTS AL PRECIO DE WORMS
Distribuido por: ArcadiA FUNSOFT
ocean
TEAM 17
Arcadia Software, S.A. - Pº de la Castellana, 52 - 6ª Pl. - 28046 Madrid - Tel. (91) 5 61 01 97 - Fax (91) 5 62 75 05 © 1996 Team 17 Software Limited. Publicado bajo licencia de Ocean Software, Ltd.

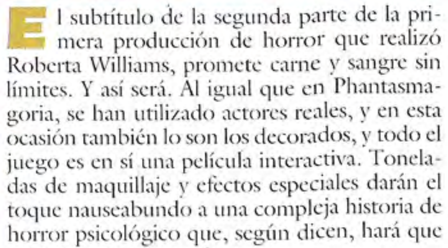


Combinando gráficos 3D y 2D, Master of Dimensions ofrecerá más de 100 localizaciones, y sus animaciones junto a la banda sonora, crearán una atmósfera espectacular. Puzzles y situaciones increíbles para los que decenas de personajes proporcionarán diversas pistas, aunque no siempre con buenas intenciones. Con este título, US Gold pretende marcar una nueva época en sus creaciones.

The Curse of Monkey Island (LucasArts)

Después de muchos años de ausencia, Guybrush Threepwood vuelve a escena con la tercera entrega del clásico por excelencia de las aventuras gráficas. En esta ocasión, el malvado demonio pirata Le Chuck, pretende convertir a Elaine Marley, novia de Guybrush, en su zombie prometida. El ingenioso joven debe rescatarla y devolverle su belleza.
Parece que por fin Lucas ha decidido asentarse en los gráficos en alta resolución, y además han incorporado animaciones de dibujos animados y una banda sonora llena de efectos de sonido que caracterizan las voces de algunos de los personajes. Las peleas seguirán siendo a base de insultos, y prometen que el sentido del humor no decaerá en ningún momento.

Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh (Sierra)



El subtítulo de la segunda parte de la primera producción de horror que realizó Roberta Williams, promete carne y sangre sin límites. Y así será. Al igual que en Phantasmagoria, se han utilizado actores reales, y en esta ocasión también lo son los decorados, y todo el juego es en sí una película interactiva. Toneladas de maquillaje y efectos especiales darán el toque nauseabundo a una compleja historia de horror psicológico que, según dicen, hará que el jugador se cuestione su propia cordura.

Curtis Craig es un joven tranquilo, tiene un trabajo fijo y una novia preciosa. Lleva exactamente un año fuera del psiquiátrico. Sólo ansía llevar una vida normal, pero hay algo que tiene otros planes para él. Los misteriosos acontecimientos que comienzan a sucederse, obligan a Curtis a profundizar en su pasado y en los oscuros pozos de la empresa donde trabaja. Entonces comienzan los asesinatos… Y todas las pruebas apuntan hacia él.

Presto (Pulse)

Un poco después de Flux, llegará otra singular producción de Pulse Entertainment. Del mundo de Eschen a un viejo teatro abandonado, de un vendedor de seguros a un mago que ha perdido brazos y piernas, de la tecnología a la magia. Presto debe recuperar sus extremidades a toda costa, y se convertirá en un tronco humano con miembros creados a partir de los más extravagantes materiales de deshecho. Con ellos, su magia y su imaginación, tendrá que resolver sorprendentes puzzles que le permitirán volver a llevar una vida normal. Coloridos gráficos 3D y animaciones de película con efectos visuales dignos de la IL&M.

Realms of the Haunting (Gremlin)

Los créditos de la compañía que ha diseñado las escenas de vídeo (FMV) para esta superproducción son apabullantes, sobre todo teniendo en cuenta que su propietario, Tom Lauton, hizo Razas de Noche, Starman y la serie de televisión de Pesadilla en Elm Street. Pero no todo en este título es vídeo –este aspecto del juego sólo supone 90 minutos de duración–, además hay todo un mundo 3D que permite una libertad de movimientos total y absoluta. Adam Randall se ve envuelto en una horrenda intriga en la que se mezclan aventura, puzzles y combates que le llevarán a enfrentarse a 20 demonios y otras criaturas del Abismo, en una lucha infernal por su vida, su cordura y la continuidad de la existencia del mundo.

The Pandora Directive (Access)



Muy posiblemente, este título se convertirá en la película interactiva que más interés despierte entre todos los aficionados a las historias de OVNIS. Con la civilización Maya y el caso Roswell como centro del argumento, a lo largo de 6 CD's se desarrollarán tres historias diferentes que podrán desembocar en 7 finales distintos según el curso de los acontecimientos provocados por las acciones del jugador.

Su protagonista, un investigador privado llamado Tex Murphy, recibe el encargo de localizar al desaparecido amigo de un excéntrico anciano millonario. Conforme avanza la investigación, Tex descubre que la persona que busca trabajó en la base de Roswell, y que estuvo encargada de la traducción del lenguaje alienígena… Increíbles escenas e impactantes efectos especiales se ocuparán de mantener al jugador atento a la pantalla.

Tomb Raider (Core)



Los pequeños guiños que algunos privilegiados han podido hacer a esta imponente producción de Core, han hecho surgir un rumor que corre como la pólvora: se trata de uno de los títulos más alucinantes de estas Navidades. En un complejo mundo poligonal 3D calculado en tiempo real, cuya visualización se puede obtener desde distintas cámaras controlables por el usuario, Lara Croft –un explosivo combinado femenino de Indiana Jones y Bruce Willis– tendrá que encontrar un antiguo artefacto llamado "Scion". Lo más destacable de Tomb Raider es que su protagonista posee una increíble cantidad de versátiles movimientos que de momento superan ya más de 2000 imágenes para su animación. Puzzles, plataformas, combate y aventura para la protagonista femenina de las próximas fiestas. ¿Alguien da más?

Toonstruck (Virgin)



Christopher Lloyd (Regreso al Futuro y Quién engañó a Roger Rabbit), es el único protagonista humano de esta divertida aventura gráfica animada que sitúa a un dibujante de cómic en el mundo que habitan todas sus creaciones. Este lugar llamado Cutopía, está amenazado por el malvado Nefarius, que lo pervierte todo con un rayo infernal de su invención. Para volver al mundo real,

Lloyd tendrá que enfrentarse a Nefarius y vencerle, una difícil tarea que costará al dibujante más de un disgusto. Con una calidad gráfica perfecta y un guión que hace gala de un brutal sentido del humor para adultos, Toonstruck será sin duda uno de los mejores juegos de estas Navidades, convirtiéndose en un goloso dulce al que será muy difícil resistirse –sobre todo teniendo en cuenta que estará totalmente en castellano–.

X-Files (Fox)



Fox Mulder y Danah Scully (David Duchovny y Gillian Anderson) protagonizarán una película interactiva de Expediente X escrita especialmente para ofrecer al jugador una de las experiencias que promete ser única en medio del mare magnum de títulos que se avecinan. En su desarrollo se está utilizando la tecnología VirtualCinema, que permite crear una historia multidimensional que llevará al jugador a explorar los misteriosos Expedientes X. El jugador podrá consultar la base de datos de los agentes del FBI, examinar pistas y pruebas e interrogar a los testigos de los diferentes sucesos. También aparecerán otros personajes de la serie con los que se podrá interactuar.



Blade (Rebel Act Studios)

Este título ha creado una enorme expectación más allá de nuestras fronteras, y sabemos de buena tinta que diversas y poderosas compañías se disputan su distribución, lo que dice mucho del software que se está desarrollando en España en estos momentos. Esto sucede porque técnicamente, Blade le dará unas cuantas vueltas a Quake, y si a eso se suman un diseño brillante, unos gráficos impecables, mucha acción y un nuevo entorno 3D de desarrollo totalmente propio, el resultado es todo un número 1.

Combates en escenarios 3D interiores y exteriores, personajes renderizados en 3D sin mandíbulas cuadradas y múltiples movimientos de ataque y defensa con armas de combate cuerpo a cuerpo, una vista de tercera persona y focos dinámicos de iluminación configuran una de las grandes promesas del software español para los próximos meses.

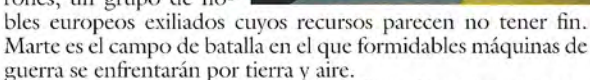
Die Hard Trilogy (Probe)



Con licencia de la Fox para crear un juego a partir de la trilogía de La Jungla de Cristal, protagonizada por Bruce Willis, Probe ha trabajado duro para obtener una tríada de juegos que se incluyen en un solo paquete cuya principal característica es un elevado nivel de acción con mucha violencia y gore.

El impresionante rascacielos donde los terroristas secuestraron a la ex del policía, será el escenario del primer juego, un conglomerado de acción en primera persona dentro de un mundo 3D que llevará al jugador por toda clase de escenarios interiores. La segunda parte, al igual que su película, tendrá lugar en un aeropuerto y sus características serán similares a las de la primera. En la tercera, el jugador conducirá un taxi por las calles de Nueva York en persecución del degenerado terrorista Simon.

Dreadnought (Ocean)



En un mundo 3D renderizado con texturas y toda suerte de efectos de iluminación, transcurre la batalla entre los súbditos de la Reina Victoria y los Barones, un grupo de nobles europeos exiliados cuyos recursos parecen no tener fin. Marte es el campo de batalla en el que formidables máquinas de guerra se enfrentarán por tierra y aire.

Generado con potentes equipos Silicon Graphics, el entorno de Dreadnought será totalmente libre, permitiendo una gran versatilidad de movimientos y acciones a medida que se desarrolla una apasionante trama de conspiraciones y traición.

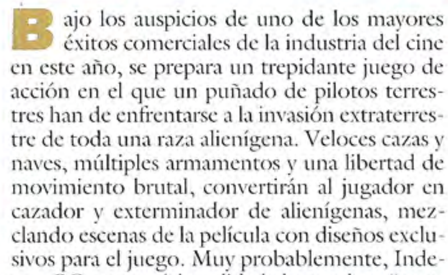
Firo & Klawd (BMG)

Los protagonistas de esta producción de gráficos tipo dibujos animados renderizados en 3D, con un gato callejero que vive fuera de la ley y un brutal orangután policía. Klawd, el gato, es correo de unos falsificadores que Firo quiere descubrir. A lo largo de 8 mundos, estructurados en 21 niveles con 6 subjuegos, Firo y Klawd recogerán diversas armas y se enfrentarán a cientos de enemigos que incluyen 30 mafiosos renderizados en 3D. El mundo de Firo & Klawd ofrecerá una perspectiva isométrica, y la banda sonora será de Phil Chill, productor de Neneh Cherry. Con cinco finales distintos dependientes de la forma de jugar y no de lo que se haga o deje de hacer –empleando un sofisticado sistema de inteligencia artificial–, la jugabilidad de este título aumentará notablemente.

Guts 'n' Garters (Ocean)

Los equipos de programación más conocidos de Manchester han desarrollado una nueva tecnología 3D para realizar un proyecto cuyo aspecto visual y calidad técnica superan enormemente cualquiera de sus producciones anteriores. En Guts 'n' Garters se mezclan acción y un leve tinte de aventura en un detallado mundo tridimensional generado con Silicon Graphics. El realismo conseguido mediante una paleta de 32000 colores y 256 planos de profundidad, transmitirá una sensación de libertad total de movimiento por los más de 100 escenarios en los que Hank Guts Carter y stacey Garters Pringle tendrán que superar múltiples misiones para acabar con los planes de un científico loco.

Independence Day (Fox)



Bajo los auspicios de uno de los mayores éxitos comerciales de la industria del cine en este año, se prepara un trepidante juego de acción en el que un puñado de pilotos terrestres han de enfrentarse a la invasión extraterrestre de toda una raza alienígena. Veloces cazas y naves, múltiples armamentos y una libertad de movimiento brutal, convertirán al jugador en cazador y exterminador de alienígenas, mezclando escenas de la película con diseños exclusivos para el juego. Muy probablemente, Independence Day para PC superará la calidad de muchos "mata marcianos" existentes, y dará un nuevo sentido al género.

Into the Shadow (Scavenger)

Con un entorno 3D real que ofrece unos impresionantes focos de luz y gráficos en alta resolución, esta aventura de acción medieval conseguirá incrementar enormemente la sensación de inmersión que en su día ofreciera la saga de Alone in the Dark. Los movimientos capturados de seres humanos reales permiten obtener una animación de los personajes fluida y realista, y una nueva técnica especial produce la ilusión de estar ante unos personajes poligonales más detallados de lo que son en realidad.

Into the Shadow tendrá sangre y gore a raudales, una vista de tercera persona y opción de juego en red. Después de tres años de desarrollo, este título abrirá una nueva página para los juegos de lucha estilo arcade.

Jedi Knight (LucasArts)



Con la firme promesa de mantener las buenas cualidades de Dark Forces e incorporando algunas nuevas, este título es la segunda parte del juego que las pasadas Navidades arrasó los centros comerciales. El protagonista de entonces, Kyle Katarn, inicia ahora su preparación para convertirse en Caballero Jedi. A lo largo del juego, se encontrará con un Caballero Jedi del Lado Oscuro de la Fuerza, y Kyle tendrá que escoger entre servir al Lado Oscuro o seguir junto al bien para siempre. Los gráficos de Jedi Knight prometen superar a los de Quake, y la acción poseerá varias ramificaciones de la historia que aumentarán su rejugabilidad. Acción y villanos recurrentes que desafiarán constantemente al jugador o jugadores, ya que ante las quejas del público, se han implementado las opciones de juego en red, módem y conexión directa.

MDK (Shiny Entertainment)



Los creadores de Earth Worm Jim están terminando una de las grandes promesas de esta temporada, un impresionante juego de acción en primera y tercera persona que transcurre en un mundo 3D poligonal en alta resolución con focos de luz.

El protagonista de MDK posee una variedad bastante amplia de movimientos, y recorrerá diversos lugares de la Tierra infestados de alienígenas en una misión imposible por desterrar al invasor del planeta. Tender emboscadas, la posibilidad de esconderse o planear por los aires con un sofisticado paracaídas biotécnico, son algunas de las acciones que puede realizar el personaje. Esto, y disparar una vasta gama de armas.

Mega Race 2 (Cryo)



En pocas semanas estará en las tiendas uno de los juegos de carreras más bellos y adictivos que se haya creado nunca. Los detallados escenarios renderizados con suaves polígonos texturizados, y los vistosos y variados vehículos que compiten, hacen de este título una apetecible adquisición valida para cualquier tipo de jugador, ya que no hace falta ser un experto piloto de carreras para disfrutar de esta producción de Cryo.

La riqueza paisajística y arquitectónica de los escenarios no tienen comparación posible con ningún otro juego aparecido hasta ahora, y la posibilidad de competir contra ocho pilotos aumenta la jugabilidad y adictividad.

Nightmare Creatures (Mindscape)



Aunque inicialmente su lanzamiento será tan sólo en consola, algún tiempo después saldrá la versión de PC. De los mismos creadores de Dark Earth, este juego ofrecerá un aspecto visual muy similar al de la aventura: un mundo 3D diseñado con texturas, focos dinámicos de luz, transparencias, sombreados gouraud y animaciones de unos personajes 3D para las que se ha utilizado la técnica de captura de movimiento real. Basado en un sistema de misiones con un total de 15, Nightmare Creatures convertirá al jugador en Ignatius o Shirley, quienes tendrán que recorrer unas calles londinenses repletas de criaturas de pesadilla enfrentándose a ellas en su persecución de los locos miembros de una secreta Hermandad que pretende desatar el caos sobre el mundo.

Outlaws (LucasArts)



Un antiguo sheriff –James Anderson– que disfruta de una pacífica y tranquila vida junto a su esposa y su hija, se ve obligado a desempolvar su revólver ante la intrusión de un acaudalado buitre del ferrocarril que pretende emplazar las vías atravesando la granja de Anderson. Con esta introducción da comienzo un juego de acción en primera persona que tiene lugar en el salvaje oeste, donde el jugador recorrerá las calles y edificios en busca de los temibles sicarios del ferrocarril. Con posibilidad de juego en red, más de 20 forajidos y sus correspondientes bandas y un entorno 3D que emplea el mismo motor de Dark Forces, Lucas se adentrará de lleno en la vorágine de los imitadores de Doom en un escenario poco habitual para este género.

POD (Ubi soft)



El planeta 1º ha sido víctima de un mortal virus que lo ha destruido todo asolando a la población. Todas las naves disponibles huyen de allí atestadas de aterrados ciudadanos que temen por sus vidas. Casi todo el mundo ha conseguido escapar, y el último transporte se prepara para despegar cuando aparecen 8 rezagados. Sólo hay sitio para uno, así que tendrán que competir en una carrera a muerte para obtener la plaza hacia la vida.

POD incluirá 12 circuitos con 3 niveles de dificultad, posibilidad de juego en red y una calidad gráfica soberbia. Todo ello creará una gran adictividad, pero además, la firma francesa con oficina en España sumará un valor adicional al título: nuevos circuitos gratuitos accesibles a través de Internet, así como una competición a nivel mundial con los mejores tiempos que se podrán enviar a las páginas WEB de Ubi.

Privateer 2: The Darkening (Electronic Arts)



Una historia que tiene lugar en un lejano futuro, un trepidante combate espacial y secuencias de vídeo en tiempo real con conocidos actores... ¿Alguien reconoce el patrón? Pues se trata de la secuela de Privateer y no de Wing Commander V. Alucinantes naves y un salvaje combate espacial y aéreo –puesto que algunas batallas se librarán en la superficie de algún planeta perdido–, harán subir la adrenalina del jugador hasta el límite. El caché de algunos de los actores, como Christopher Walken, ha elevado el coste de esta producción hasta casi alcanzar la cifra de 500 millones de pesetas.

Screamer 2 (Virgin)



La secuela de uno de los más populares juegos de carreras del 95 quiere tener la última palabra en la discusión sobre qué título es el mejor. Un software totalmente nuevo desarrollado especialmente para implementar una serie de nuevos circuitos e impresionantes vehículos, permitirá competir a la luz del sol o de la luna, incorporando además diversos fenómenos atmosféricos que dificultarán la conducción.La campiña inglesa, las pirámides de Egipto, la selva amazónica o los glaciares escandinavos serán algunos de los escenarios cuya orografía y vegetación, sumarán dificultades a los contendientes. Un intenso desafío que tendrá como opción el juego en red.

Sega Rally (Sega)



Después del éxito de Daytona para consola y su posterior adaptación a PC, ahora se prepara la conversión de una de las recreativas más jugadas en los últimos tiempos. A diferencia de Daytona, que tenía lugar en circuitos cosmopolitas, Sega Rally es una auténtica batalla entre el conductor y los imprevistos naturales inherentes a los escenarios en que transcurre, siempre salvajes con piscinas de barro, tupidas selvas o polvorientos desiertos.Con varias vistas disponibles, Sega Rally no tendrá nada que envidiar a la versión de recreativa, ya que se ha desarrollado en modo nativo de Windows 95.

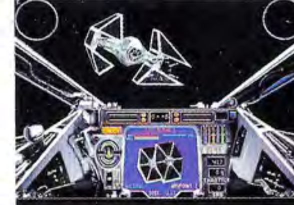
Virtua Cop (Sega)



Siguiendo con su política de conversiones de recreativas, uno de los grandes monstruos de las recreativas y consolas trabajada duramente en la adaptación de uno de los juegos más adictivos que hay en pantalla gigante con pistola en máquinas recreativas. Gráficos poligonales en 3D y diversas ramificaciones de la acción, pondrán al jugador en la piel de un policía que debe acabar con una banda terrorista. Secuencias en la calle, en el interior y exterior de edificios, muelles, persecuciones en coche e incluso el derribo de helicópteros, son algunas de las escenas que dejarán exhausto al jugador.

X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts)

Por primera vez en su historia, Lucas prepara el combinado más explosivo de Star Wars: el combate definitivo entre dos de las más populares naves del universo de La Guerra de las Galaxias. 15 misiones diferentes y nuevas, opción de juego en red hasta 8 jugadores y un nuevo programa, llevarán al jugador a elegir un bando: la Alianza Rebelde o el Imperio. Los efectos especiales, la cuidada iluminación y los modelos de texturas mapeadas, añadirán un gran dramatismo realista a la acción. El jugador podrá escoger entre una docena de naves diferentes, y se incluirá un editor de misiones para obtener una jugabilidad virtualmente infinita.



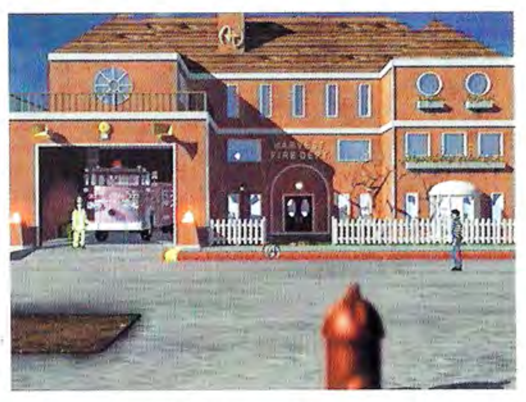


Traspasando límites

Harvester

Casi dos años después de que apareciera la primera publicidad de este título en revistas extranjeras, se están dando por fin los últimos toques a la versión en castellano. Las promesas se han hecho realidad: Harvester es una salvajada de juego.

Un joven de dieciocho años despierta sudoroso tras sufrir una terrible pesadilla. Al salir de su habitación descubre que no conoce al niño que dice ser su hermano, que la mujer que afirma ser su madre no se encuentra en ningún momento de sus recuerdos... y que además se casará en el plazo de una semana con una tal Stephanie. De pronto, al mirar la televisión de la sala de estar, se da cuenta de que son los años 50.



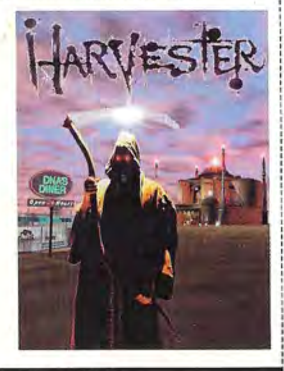


Steve, así se llama el muchacho, decide averiguar de inmediato qué está ocurriendo. Su primer impulso es ir a ver a su prometida, que vive justo en la casa de al lado. Tras una pequeña conversación con los progenitores de la joven, el chico sube al piso de arriba y encuentra a una preciosa rubia que tiene el mismo problema que él: sufre amnesia y no tiene intención de casarse con nadie. Ambos deciden que todo aquello es un imposible, que alguien ha decidido atormentar sus vidas. Como Stephanie está castigada en su habitación hasta el día de la boda, de Steve depende averiguar qué está ocurriendo e idear la forma de escapar del extraño pueblo.

Harvest pertenece a esa categoría de pequeñas poblaciones de la América profunda donde todo el mundo se conoce, y todos los habitantes encierran algún oscuro secreto. Además, está la Logia, un siniestro culto que lo controla todo en Harvest y al que hasta el último de los ciudadanos quiere pertenecer. Steve está convencido de que sólo en La Logia podrá encontrar las respuestas a sus preguntas, así que decide unirse a ella.

Una obra maestra

Aunque sólo se trata de un leve bosquejo del complejo guión de Harvester, lo anterior sitúa la acción en un lugar y un momento muy concretos. El resto de la trama, su desarrollo y las imágenes que ofrece el juego, son dignos de un proyecto conjunto entre David Lynch y Stephen King. Los personajes son raros, estrafalarios, obsesivos, algunos de ellos psicópatas, psicóticos o esquizofrénicos. No existen cortapisas en la utilización del lenguaje o las imágenes: todo vale. Las salvajadas se suceden una tras otra: una maestra de primaria pegando a sus alumnos con un bate de béisbol –llegando a reventarle la cabeza a uno de ellos, con todo lujo de detalles–, un agente de policía masturbándose en una celda, un sangriento matadero donde sacrifican gatos para vender la carne como si fuera de primera, la madre de Steve y sus juguetes sexuales de tendencia claramente sádica,... Excesos superlativos que llaman poderosamente la atención y que convierten este título en exclusivo para adultos se mire por donde se mire. Lo "peor" de todo es que tanto exceso resulta genial.



Harvester

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX/33, 8 MB de RAM, 30 MB de especio libre en disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Merit Studios
Distribuidor: Virgin



La trama del juego es digna de un proyecto conjunto entre David Lynch y Stephen King

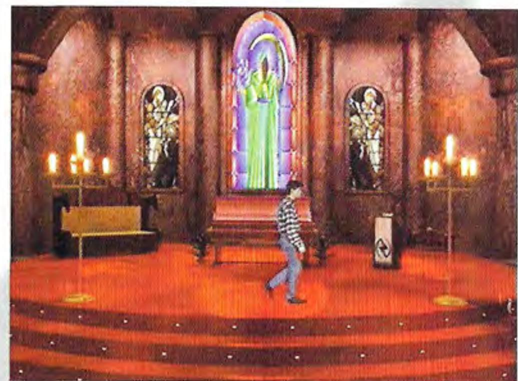












El truco es...

Para conseguir el impreso de acceso a La Logia, debes amenazar al cartero Boyle con el botón de su chaqueta que encontrarás cavando en las cenizas del edificio del periódico con la pala que hay allí mismo. Después dile que ambos sabéis que él provocó el incendio, y te pedirá que robes de la oficina del sheriff la única prueba incriminatoria que le sitúa en el lugar del crimen: una lata de gasolina con sus huellas. Cuando se la entregues, te dará el impreso.

La semilla oscura

Harvester combina imágenes foto–realistas con vídeo en tiempo real y muchos efectos especiales, aunque la atmósfera del juego, el sistema de movimiento de los personajes –actores digitalizados– y el interfaz, recuerdan inevitablemente a Dark Seed y Dark Seed II. Si bien estos dos títulos no eran especialmente maravillosos aun llevando la firma de H.R. Giger, Harvester gana mucho con respecto a ellos gracias al argumento y a algunos detalles que lo diferencian de los títulos de Cyberdreams.

Entre ellos destaca fundamentalmente el concepto del juego, que ofrece una amplia gama de posibilidades dentro de una linealidad marcada –igual que en los Dark Seed– por el transcurso de los días y las noches. Durante cada uno de ellos hay que conseguir ciertos objetos, y con la oscuridad llega la acción. Con la luz del sol tienen lugar los diálogos y los descubrimientos, y al anochecer Steve llevará a cabo las tareas impuestas por La Logia para acceder a ella.

La atmósfera opresiva y agobiante creada por la escasa superficie de Harvest y los pocos lugares donde hay que acudir una y otra vez para avanzar en el juego, configura un submundo de pesadilla cuyos habitantes están locos de atar, sin excepción alguna.

A pesar de que Harvester no tenga el bombo que otros títulos, sin duda dará mucho que hablar por todo lo expuesto anteriormente. Merit se ha atrevido a cruzar una línea que jamás nadie hasta ahora había osado traspasar, y el hecho de que exista un juego como éste dice mucho de la industria del sector y del público que consume sus productos. "¿No querías más? ¿No estabas deseoso de rebasar los límites que todo el mundo se había auto–impuesto hasta ahora? Aquí está Harvester".

Delicioso para todos aquellos aventureros que quieran adentrarse en el mundo del terror brutal y salvaje con el más puro estilo de Stephen King, con unos personajes tan pintorescos como los de Twin Peaks. Ya que tiene texto y voces, y como no podía ser de otra forma teniendo en cuenta la actual politica de Virgin, Harvester estará totalmente en castellano.

Calificación

Harvester



Pros: Harvester es una auténtica monstruosidad de guión apoyado por diálogos e imágenes que rebasan con creces la imaginación de cualquiera. Definitivamente digno de llevar las firmas de David Lynch y Stephen King –si hubiesen participado en él–.

Contras: Muy a pesar de la brutal originalidad de su guión y desarrollo del mismo, Harvester recuerda en demasiados aspectos a los Dark Seed de Cyberdreams. El movimiento de los personajes no está demasiado conseguido.



La herencia de Lucas

Bud Tucker in Double Trouble

Las aventuras gráficas convencionales siguen de moda. Aunque un poco tarde, se prepara concienzudamente la versión en castellano de un título que llega a España casi un año después de su fecha prevista de lanzamiento.





Bud Tucker in Double Trouble

Precio: 4.995
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, VGA, 95 MB de Disco Duro, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Merit Studios
Distribuidor: TopWare

Bud Tucker es un pizzero que ha creado las más infames combinaciones de ingredientes para las pizzas que prepara en su local de Muddy Creek, su ciudad natal. Anchoas y chocolate con base de mozzarella, helado con aceitunas y tomate cubierto con una capa de nata, y otras variedades igual de extravagantes, han hecho que algunos países declaren ilegales los platos de Bud.

Además de lanzar bases de masa por los aires, Bud aprovecha su tiempo libre para ayudar al Profesor Frobisher Goonhilly, un apreciado amigo y cliente que vio en el joven una desbordante creatividad susceptible de ser utilizada en pro de la ciencia. Tras muchos meses de intensa experimentación y fracasados diseños, el Profesor tiene listo su invento definitivo: la replicadora duotrónica. Satisfecho con su éxito –el primero de su carrera–, Frobisher llama a Bud para darle la sorpresa.

Por desgracia para todos, Dick Tate, un megalómano que pretende adueñarse del mundo, ha estado espiando en secreto todas las actividades del Profesor, y cuando se entera –mediante un pinchazo telefónico– de que al fin la replicadora duotrónica está lista, no vacila un momento en dirigirse a casa del Profesor acompañado por dos de sus matones. Avasallando a Bud, Tate secuestra a Frobisher y roba la máquina.

El joven pizzero se encuentra entonces ante un terrible dilema: quedarse impasible o ayudar a su amigo. Evidentemente, opta por lo segundo, y comienza una divertida aventura que le llevará a salvar el mundo.

Un guión de risa

El guión de Double Trouble está repleto de chistes ingeniosos, juegos de palabras, y cientos de diálogos absurdos que dan una tónica humorística muy elevada al desarrollo de la aventura. También contribuyen a ello algunas situaciones y personajes, cada uno de ellos con una personalidad tan ridícula y risible que parecen sacados de un cómic de estereotipos americanos de los 50. En este sentido, lo único que está de sobra en ciertos momentos es la extensión de los diálogos, ya que no hay forma humana de saltárselos y en muchas ocasiones resultan excesivamente pesados.

Con un interfaz bastante convencional –aunque permite alternar entre una ventana de iconos o una de comandos de texto–, Double Trouble permite al usuario comunicarse con el juego mediante órdenes tipo coger, abrir, cerrar o hablar. Durante los diálogos desaparece la ventana de órdenes y surgen las posibles respuestas, mientras que todo el texto del protagonista aparece sobreimpreso en pantalla.

¿Dónde está Guybrush Threepwood?

El aspecto visual del juego –gráficos detallados, bonitos y sobrecargados en algunas pantallas– recuerda enor-





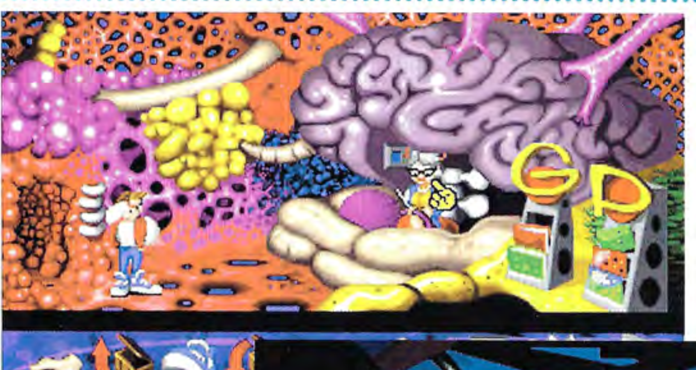






El guión de Double Trouble está repleto de chistes ingeniosos







memente al de títulos como Simon the Sorcerer, Alien Incidente o Monkey Island. Este último título, creado por LucasArts hace ya tiempo, ha sido una evidente fuente de inspiración para los diseñadores y guionistas de Double Trouble, quienes no han tenido problema alguno a la hora de imitar descaradamente a una aventura que forma ya parte de la historia de los clásicos del género. Si bien esta imitación no supone una copia exacta, la calidad humorística, algunas situaciones y la dificultad del juego, son perfectamente equiparables a las del título de Lucas. Tanto es así, que incluso alguna revista extranjera se ha atrevido a calificar a Bud Tucker como el Guybrush Threepwood de los 90.

En cuanto al sonido, hay voces y efectos durante todo el juego, aunque a veces las primeras no están bien sincronizadas con los textos de pantalla cuando éstos aparecen –son una opción–. En cualquier caso, Double Trouble estará totalmente localizado en castellano, y quizá para la edición española se solucione este pequeño problema.

Bud Tucker in Double Trouble es una aventura muy divertida y entretenida, con bastantes horas de juego y una calidad técnica y visual más que aceptables. A pesar de algún pequeño fallo de sincronización voces/textos que quizá se resuelva en la versión española, y de no poseer ningún tipo de globo publicitario a su alrededor, es un gran título que, sin duda, supera en muchos aspectos a buena parte de las últimas aventuras de corte clásico que han aparecido en el mercado.



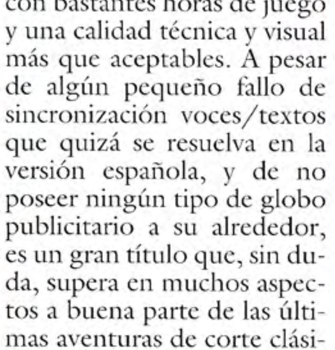


El truco es...

Para conseguir entrar en la cocina de la pastelería y robar el pastelillo que te permitirá obtener la corbata, tienes que entrar en la pastelería y usar las cerillas con el detector de humos que hay en el techo. Después sal por la puerta y ve al callejón. El pastelero se habrá ido y podrás conseguir el capricho del vendedor callejero. Con la corbata en mano ya podrás entrar en el local de Striptease, donde una sensual mujer llamada Lola te recibirá con los brazos abiertos.









Calificación

Bud Tucker in Double Trouble



Pros: Destaca entre las aventuras de corte clásico meramente aceptables por su brillante diseño, un sentido del humor equiparable al de Monkey Island, y una dificultad que proporciona bastantes horas de juego.
Contras: Aunque la dificultad sea un punto a favor para proporcionar entretenimiento, también es un factor negativo en el caso de Double Trouble, ya que se pueden producir serios bloqueos debido a la compleja elaboración de algunas situaciones.



Los Templarios y el Grial

Azrael's Tear

"El ángel que separa el alma del cuerpo en el momento de la muerte", es Azrael según la leyenda Judía. Mindscape separa este título del resto de sus producciones gracias a una atmósfera muy especial.

Año 2003. La superficie de la Tierra ha cambiado mucho desde los 90: masivos levantamientos tectónicos en el 98, redujeron enormemente la superficie acuática del planeta. Esta reducción del nivel del mar trajo consigo toda una revolución arqueológica, haciendo obsoletos la mayoría de los textos históricos y descubriéndose nuevas civilizaciones.

La imagen convencional del arqueólogo de vestimenta caqui fumando en pipa, ha sido suplantada por unos carroñeros que se denominan a sí mismos Raptores. Estos hijos de una nueva era disponen de la tecnología más avanzada para saquear –del mismo modo que los antiguos ladrones de tumbas– cualquier nuevo descubrimiento para vender las piezas más valiosas a coleccionistas y museos privados.

El testamento de Sir Guy de Bramley, Cruzado y Caballero Templario (sí, otro juego basado en la leyenda de los dichosos Templarios) muerto en 1763 –lo que lo convierte en el último de los Caballeros Templarios–, pone a un raptor sobre la pista del Grial. Ante sus dudas sobre si será capaz de llevar a cabo con éxito la búsqueda de una de las reliquias más preciadas de la historia, lleva a cabo preparativos para informar de su hallazgo a otro raptor en caso de no volver en un plazo de cuatro días. Por desgracia para él, afortunadamente para ti, no regresa.

El manual útil

El manual de Azrael's Tear ilustra muchísimo mejor y de forma más extensa esta breve introducción al juego, convirtiéndose en uno de esos escasos manuales que merece la pena leer con detenimiento para situarse en el momento y el mundo de la acción del juego. Se incluyen una copia del testamento del último Templario y otra de la carta del raptor que hizo el descubrimiento. La misión del jugador será encontrar el Grial y salir con él a la superficie, ya que la reliquia se encuentra escondida en unas catacumbas escocesas llamadas el Templo de Aeternis.

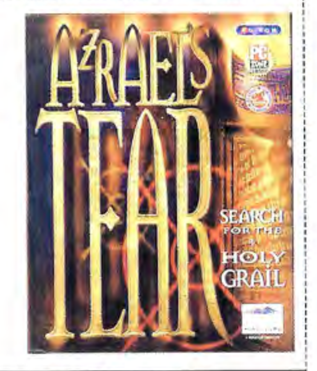
Azrael's Tear es una aventura con un entorno 3D relativamente similar al de Doom,



aunque más trabajado y con mucho mejores gráficos que las últimas producciones del género de acción por excelencia. Los habitantes de Aeternis están renderizados en 3D, con texturas mapeadas, y poseen una personalidad bastante definida.

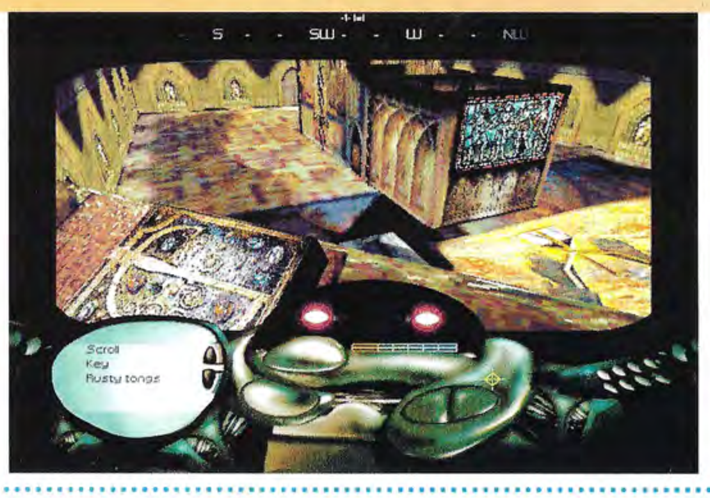
MS–2 no es un sistema operativo

Pero no todo en Aeternis será conversación y resolución de puzzles, puesto que también hay criaturas que pueden poner en peligro la vida del raptor. De todo ello se ocupa el yelmo MS–2, un instrumento



Azrael´s Tear

Precio: 7.995
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, DOS 5.0, Ratón compatible Microsoft, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein



El Santo Grial se encuentra escondido en unas catacumbas escocesas



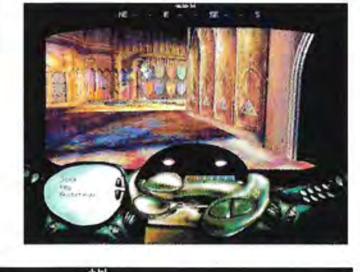
que ofrece lo último en tecnología militar a nivel de exploración, vigilancia, supervivencia y armamento. El MS–2 es el elemento vital que llevará al jugador por todo el mundo de Azrael's Tear, y constituye también el centro neurálgico del interfaz.

Mediante el ratón se puede explorar la pantalla –examinar, coger, manipular objetos–, pero a través de las opciones del MS–2 es como se podrá ver objetos en detalle, disparar, recibir información, guardar y recuperar partidas, acceder al mapa automático y toda una variedad de acciones que conforman un interfaz muy completo.

El mejor logro del año

A nivel técnico, Azrael's Tear ofrece varios modos de resolución gráfica entre los que se cuenta uno que debería incluir cualquier juego que sobrecargue la tarjeta gráfica o el procesador con la gestión de gráficos –lo que incluye casi cualquier título aparecido al menos en los últimos 12 meses–. Se trata de un sistema de ajuste automático y dinámico de la resolución en virtud del cual, mientras se mueve el personaje baja la resolución de los gráficos de pantalla y al detenerse se recupera la alta resolución, con lo que se obtiene una fluidez asombrosa en cualquier máquina –de 486/66 en adelante– dada la calidad de los gráficos del juego.

Más de 70 localizaciones diferentes y puzzles que no siempre se resuelven en la misma pantalla en que se encuentran, personajes con vida propia y efectos de sonido calculados para obtener la impresión deseada sobre el jugador –una voz que aumenta de volumen al acercarse al origen, o un goteo continuo tras una pared que indica que no es tan sólida como aparenta–. Todo ello crea una atmósfera bastante misteriosa y similar a la de Zork Némesis, aunque mucho más activa que la del título de Activision.





Azrael's Tear es una buena opción de juego que sigue otros derroteros diferentes a los convencionales de las aventuras gráficas, una alternativa que se agradece. No posee un nivel de dificultad desesperante, aunque tampoco es para neófitos. Técnicamente no tiene defecto alguno, aunque carece de esa chispa que convierte a los buenos juegos en títulos de primera línea que arrasan nada más llegar a las tiendas. Quizá no llegue a España ese globo que han creado fuera de nuestras fronteras para esta producción, pero desde luego no lo merece. Para redondear la jugada además, Azrael's Tear está en inglés –excepto el manual–.



El truco es...

No malgastes la munición con las criaturas del principio, ya que tienes muy pocos disparos. Apunta tranquilamente desde el punto en que empiezas y elimínalos con un tiro certero. Tras el espejo del baño hay otra habitación, y puedes pasar a ella a través del hueco de la pared.

Calificación

Azrael's Tear



Pros: La atmósfera de Azrael's Tear está muy bien conseguida, y la opción del modo de resolución automático es una genialidad que todos los creadores de juegos deberían utilizar. Aceptablemente entretenido.

Contras: Aunque no influya demasiado en ello el que todos los textos y voces estén en inglés, sí que es cierto que este juego carece de esa esencia etérea que convierte a los juegos con buenos gráficos, argumento y sonido –como es el caso–, en títulos geniales.

Investigación conversacional

Sherlock Holmes 2: El caso de la Rosa Tatuada

La segunda entrega de los casos del más famoso detective de la historia está lista para llegar a manos de todos los investigadores y aventureros aficionados: una intriga con trazas de conspiración en el Londres victoriano.

Sherlock Holmes está en paro, y esta situación le saca de quicio. Justo cuando está a punto de subirse por las paredes, recibe una misteriosa nota de su hermano para que acuda a reunirse con él en el Club Diógenes, donde se dan cita algunos de los más selectos caballeros de Londres. Cuando Holmes –llevando a Watson a rastras– llega al club, éste salta por los aires provocando graves daños materiales y personales. La primera impresión de la policía es que se ha producido un escape de gas. El famoso detective se hunde en una terrible depresión, ya que su único hermano ha resultado gravemente herido y él es incapaz de hacer nada por ayudarle.

Su fiel Watson tendrá que llamar su atención sobre la verdadera causa de la explosión y conseguir que Holmes salga de su habitación para ponerse manos a la obra con una investigación que le llevará más lejos de lo que habría sospechado en un principio, alejándose de paso del dudoso beneficio que el uso de las drogas puede reportar a su cuerpo y su mente.

Aventuras conversacionales

Así comienza esta aventura gráfica que en realidad no es otra cosa sino una adaptación de las antiguas aventuras conversacionales, nacidas con el Spectrum hace ya muchos años, a los juegos de final de siglo. Esto es así debido a que un altísimo porcentaje del juego consiste en conversar repetidas veces con diversos personajes, volviendo una y otra vez a los mismo lugares para hablar con las mismas personas hasta la saciedad. Cualquier evento novedoso que se produzca en un momento dado, puede implicar nuevas líneas de conversación con un personaje determinado, que a su vez pueden resultar imprescindibles para avanzar un paso más en la investigación.



Los convencionalismos habituales de las aventuras gráficas, como el coger y utilizar objetos para resolver puzzles, suponen sorprendentemente una mínima porción en el caso de este título. En cualquier caso, algunos de los enigmas y puzzles que hay que resolver son ciertamente complejos y nada obvios, contrastando flagrantemente con otros cuya resolución es ostentosamente evidente.

Reconstrucción histórica

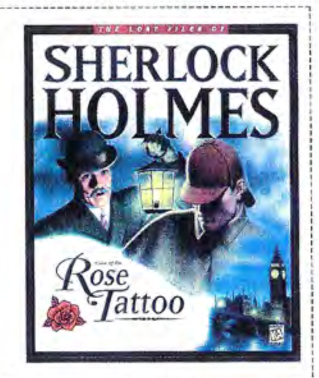
Sherlock Holmes y el Doctor Watson podrán recorrer un total de 55 localizaciones, muy cuidadas y elaboradas a nivel foto–realista, que a su vez pueden estar compuestas por varias pantallas que se desplazan al alcanzar uno de los laterales de la pantalla. La imagen ofrecida en cada una de ellas es históricamente perfecta, y se puede cotejar con la digitalización en blanco y negro de una fotografía de la época que aparece cada vez que se va a un lugar concreto.

Sobre estas imágenes aparecen superpuestas las siluetas "recortables" de los personajes, cuyo movimiento está digitalizado del real. También



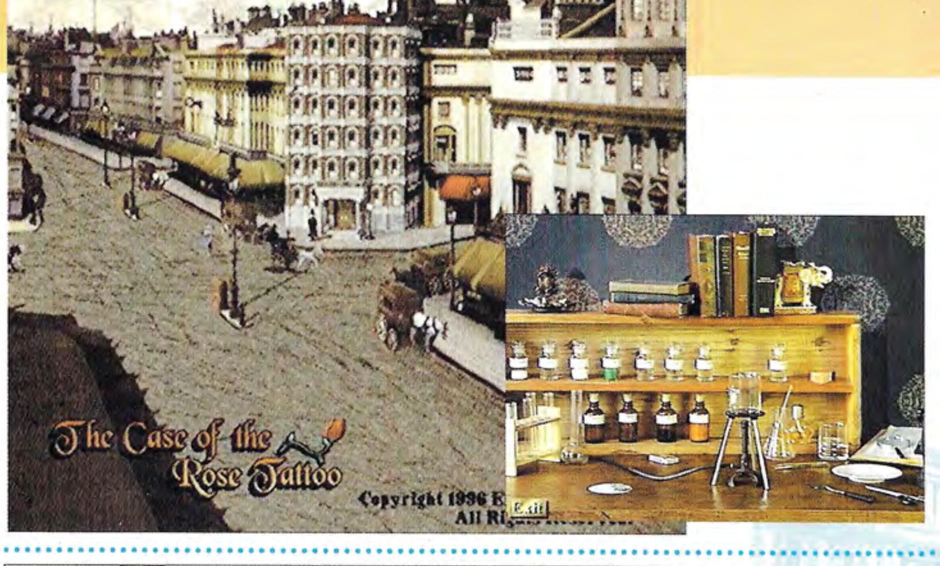






Sherlock Holmes 2...

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/50 MHz, 8 Mb de RAM, VESA 256 colores, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

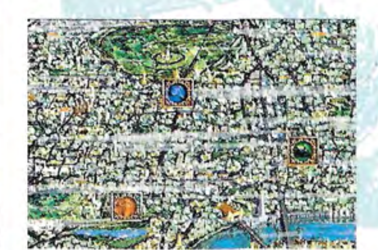


Sherlock Holmes y el Doctor Watson podrán recorrer un total de 55 localizaciones



se incluyen algunas secuencias de vídeo, voces y textos, todo ello en castellano.

El interfaz de juego ofrece nombres de personajes y objetos al pasar sobre ellos el cursor, y un menú con diversas opciones al pulsar el botón derecho del ratón –examinar, hablar coger, etc.–. Los desplazamientos entre los distintos puntos de la ciudad se llevan a cabo a través de un mapa en el que irán apareciendo nuevas localizaciones a medida que avance la investigación.





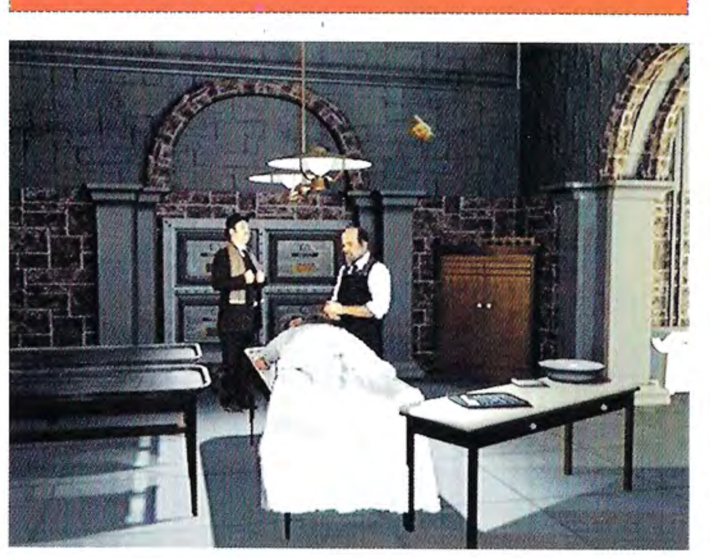
El Caso de la Rosa Tatuada es una aventura gráfica que se sale un poco de la dinámica habitual del género para retomar la filosofía de las aventuras que dieron lugar a las que se juegan hoy día: las conversacionales. El guión no es excesivamente brillante, y la cantidad de veces que hay que hablar con los mismos personajes en los mismos lugares termina haciéndose cansina. Se trata de un título que ofrece poca variedad y mucha palabrería, pero le falta algo de acción. De nada sirve haber incluido tres juegos de dardos en un bar para entretener al jugador: se supone que esta secuela es una aventura gráfica, no un juego deportivo.

Quizá este título apele a aquellos que disfrutaron con la primera entrega, pero es bastante factible que para el resto de los aventureros resulte bastante anodino.



El truco es...

Para obtener el anillo de Mycroft y poder entrar en el Club Diógenes, tienes que acceder al ala de cuidados intensivos a través del depósito de cadáveres, convenciendo al forense de que te diga cómo llegar a ella. Una vez allí, y tras hablar con ambos enfermos, debes distraer a la enfermera que vigila al hermano de Holmes pidiéndole un vaso de agua. Entonces busca el anillo en su mano y cógelo.





Calificación

Sherlock Holmes 2: El caso de la Rosa Tatuada



Pros: El Caso de la Rosa Tatuada está totalmente localizado al castellano, lo que supone una enorme ventaja a la hora de jugarlo y no pasarlo mal con el inglés. La reproducción histórica de los escenarios es magnífica.

Contras: El juego se hace pesado por obligar a conversar una infinidad de veces con los mismos personajes en los mismos lugares, algo que supone un elevado porcentaje del título haciéndolo poco atractivo.





Acción

La técnica perfecta
Quake

Hace unas semanas que Quake entró en las estanterías de las tiendas, y según llegó comenzó a desaparecer de ellas. ¿Por qué ha alcanzado el fenómeno Quake unas cotas tan altas de expectación?



Son las 4 de la madrugada. Suena el teléfono y te preparas para salir. A las 5:30 estás en la base secreta. El comandante te explica que las puertas interdimensionales están a punto de ser operativas, pero mientras los científicos trabajan a toda máquina, ha ocurrido algo que requiere tus servicios. Un mortal enemigo, su nombre en clave es Quake, está utilizando sus propias puertas interdimensionales para enviar escuadrones de la muerte a las bases, robando tecnología, secuestrando a parte del personal y asesinando al resto. Los científicos creen que Quake no es de esta dimensión, y que está preparando su ejército real para conquistar el mundo. En cualquier caso, debes acabar con él, sea lo que sea. Pide lo que quieras, tienes carta blanca en el asunto. Mientras realizas los preparativos, en el corazón de la base se abre una puerta interdimensional que atraviesan varios escuadrones de Quake. Escuchando los gritos y alaridos del personal de la base, te das cuenta de que estás solo, y que esta puerta es tu única posibilidad de llegar a la dimensión de Quake. Ahora o nunca.

El objetivo de Quake es doble: por un lado, sobrevivir, y por otro, cruzar los cuatro mundos de Quake arrasando todo aquello que encuentres para enfrentarte finalmente con el monstruo.

Aunque no tenga demasiadas pretensiones, el argumento de Quake –al igual que su aspecto y jugabilidad– deja claro que sigue siendo un clon de Doom. Sin embargo, este nuevo título de id Software parece que va a tener mucho más éxito que el padre de los juegos de acción en 3D. Este hecho no se debe en absoluto a la originalidad del juego en sí, al menos en su concepto, sino más bien a su aspecto técnico y la atmósfera que se ha logrado con él.

Otras dimensiones

A llegar al mundo de Quake hay dos grandes salones: uno desde el que se accede a tres niveles de dificultad, y otro para transportar al jugador a cada uno de los cuatro mundos que integran el juego. El nivel de dificultad es creciente a medida que se avanza por los niveles y los mundos, y no sólo estriba en la cantidad de enemigos a eliminar, sino también en la complejidad de los "puzzles" a resolver para abrir las puertas o acceder a determinados lugares. Por ejemplo, hay escaleras que se activan con un botón pero estarán disponibles sólo un tiempo determinado, y si no se consigue subir por ellas antes de que se agote, habrá que volver al botón y repetir la jugada.



Al final de cada uno de los mundos –la Dimensión de los Condenados, el Reino de la Magia Negra, el Mundo Inferior y el Mundo Antiguo–, el protagonista tendrá que eliminar a uno de los cuatro monstruos que Quake ha designado para supervisar





Quake

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/100 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, VGA, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1-16
Editor: id Software
Distribuidor: New Software Center



Tu objetivo es doble: por un lado, sobrevivir, y por otro, cruzar los cuatro mundos de Quake

los territorios de su dimensión, al mismo tiempo que buscar cuatro runas que le ayudarán en su enfrentamiento con Quake.

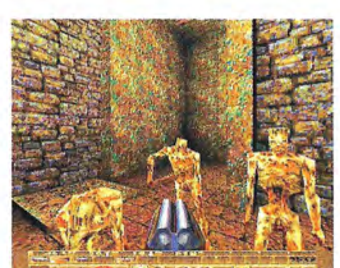
Maravillas de la técnica

Una de las modalidades gráficas de Quake –hay varias que van desde VGA a SVGA–, la de alta resolución (1280x1024), ofrece un aspecto impresionante gracias a una definición que confiere al juego una nitidez y solidez que pocos clones de Doom habían conseguido hasta ahora. Además, la elaboración de los gráficos e ilustraciones del juego ha resultado en unos escenarios bonitos y a la vez aterradores. Los juegos de luces y la iluminación juegan un papel fundamental en la creación de la pavorosa atmósfera de Quake, ya que casi nunca se sabe lo que hay a la vuelta de la esquina y a veces sólo se distingue una sombra. El apartado de la luz destaca especialmente por lo bien realizado que está, y contribuye enormemente a provocar en el jugador reacciones de todo tipo –como repentinos acelerones del ritmo cardíaco y tremendas descargas de adrenalina–. Las zonas oscuras priman en casi todos los escenarios, y si se dispone de munición suficiente no viene mal disparar unos cuantos tiros para arrojar un poco de luz sobre ellas, lo que constituye otro de los grandes logros técnicos de Quake.

En cambio la mayoría de los monstruos, aunque están renderizados en 3D y medianamente bien animados, resultan todavía demasiado poligonales y pobres en el movimiento. Parece que en este apartado no se consiguen cuajar todavía los avances técnicos.















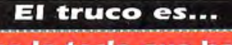




Terror audiovisual

En perfecta comunión con el apartado gráfico, se encuentran la banda sonora y los efectos de sonido. Cuando se entra en Quake por primera vez, de inmediato se tiene la certeza de que a pesar de ser uno más de los clones de Doom, no es en absoluto como los demás: una sala oscura, algunos gruñidos, susurros que hacen eco por los corredores, como si los fantasmas y otras criaturas etéreas estuviesen conversando tranquilamente mientras el protagonista arriesga su vida. Con el rugido del primer enemigo llegan los devastadores sonidos de la detonación del arma al ser disparada, un ladrido indica la proximidad de un perro del infierno... Explosiones, gritos, carne cayendo a plomo sobre el suelo, y muchos otros efectos que la mejor película de terror pueda ofrecer. La banda sonora de la demo es bastante cañera, y junto a los efectos, ha sido compuesta por Trez Reznor, cantante y líder de los Nine Inch Nails –el devastador grupo de rock alternativo– responsable también de la banda sonorá de Asesinos Natos.

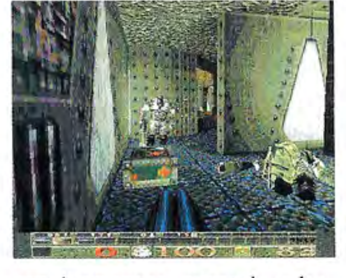
Con todo lo anterior se obtiene una atmósfera inmejorable, una experiencia única e irrepetible. Uno de los factores que influirán de manera contundente en esto es el nivel de gore: con un lanzacohetes se puede hacer reventar, literalmente, a cualquier criatura de Quake, y los pedazos saltarán por los aires produciendo al caer un desagradable sonido. Mucha sangre por todas partes y detalles espeluznantes, como la cabeza de un caballero de oxidada armadura clavada en una pared por la punta del casco al salir despedida por la explosión de un cohete.



El truco es...

Pulsa la tecla que hay a la izquierda del 1 (la que corresponde a la barra invertida o "slash" \ ), para activar la consola. En ella puedes teclear los siguientes códigos secretos (para volver al juego pulsa la misma tecla):
GOD: Modo dios
NO TARGET: Los monstruos no te atacarán hasta que tú lo hagas.
GIVE ?: sustituye la interrogación por el número del arma que quieras conseguir.
GIVE C 200: te dará 200 cargas para el arma de rayos. Puedes sustituir la C por N, S, o R para obtener munición para el resto de las armas.
FLY: volar.



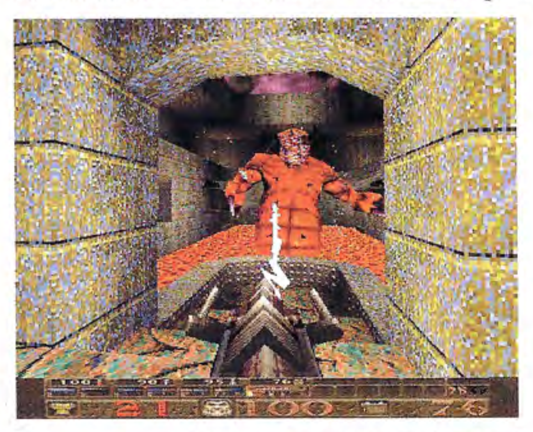


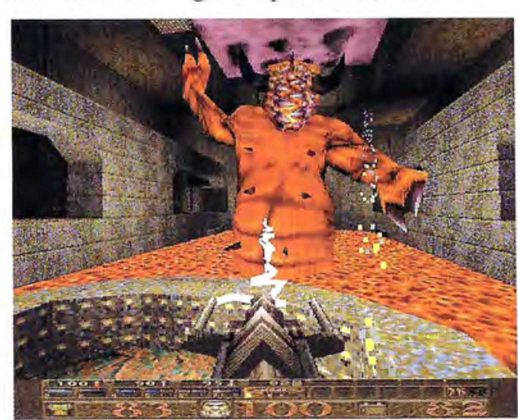


Interfaz

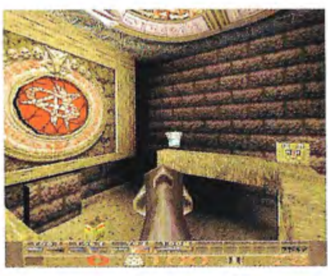
El movimiento de Quake no ofrece importantes novedades con respecto a productos del género anteriores. Un ligero cabeceo del arma al andar, giros de vista en todas direcciones y la posibilidad de nadar –eso si, hay que tener cuidado con el aire–. Los fragmentos subacuáticos de los escenarios están bastante mejor conseguidos que en otros juegos, pero el movimiento es exactamente el mismo que en tierra firme.

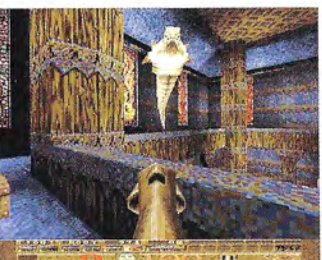
El interfaz empleado es el estándar impuesto por el género, y no tiene la más mínima novedad respecto a otros títulos. Aunque bien es cierto que es mejor no tocar lo que funciona y todo el mundo conoce, no habría estado de más incorporar alguna opción nueva de movi-













miento o en el interfaz, aunque fuese sólo para añadir un pequeño granito de arena a imitar por futuros títulos y decir: “eh, eso ya lo hicimos en Quake”.

Como todos los títulos tipo Doom, Quake también permite jugar en red, vía serie o módem, con un máximo de hasta 16 jugadores. Además se incluyen pequeños detalles como un reproductor de CD programable durante el juego amén de otros pequeños añadidos que no dejan de estar bien, pero totalmente innecesarios para jugar.







Con el rugido del primer enemigo llegan los devastadores sonidos del arma al ser disparada

Redundando una vez más en que Quake no deja de ser uno más de los clones de Doom, es justo reconocer que a pesar de ello es una experiencia única y probablemente irrepetible gracias al aspecto técnico, que logra un despliegue de medios totalmente inusitado. Detalles de gore, los juegos de luces y los efectos de sonido conforman una atmósfera terrorífica y muy sólida que ningún otro título del género había conseguido hasta ahora. Todo un monstruo de id Software.

Calificación

Quake

Pros: Quake es toda una maravilla de la tecnología aplicada a los juegos de ordenador, sobre todo a nivel gráfico. Esto, junto a unos soberbios efectos de sonido, consigue crear una atmósfera terrorífica y perfecta.
Contras: Mal que le pese a alguno, Quake sigue siendo más de lo mismo. Los enemigos son demasiado poligonales y sus animaciones no encajan muy bien con el resto de perfección técnica.





Laberintos en el aire
Bug!

Tras algunos intentos más o menos acertados por añadir savia nueva a los tan trillados juegos de plataformas, Sega ha apostado por la innovación con un peculiar personaje: un insecto. Él nos presentará una desusada perspectiva de los tradicionales juegos en 2D, que traerá algo de lo que él carece... ¡Mucha cola!

Las aventuras de Bug se desarrollan a través –nunca mejor dicho– de varios escenarios en un mismo mundo: en la pradera, sobre el desierto, surcando una ciénaga, bajo el agua, en el hielo y alrededor de un paraje donde la lava es bastante abundante. Cada una de estas localizaciones se ramifica en intrincados laberintos con muchas vías para recorrer y varias alturas.

A lo largo y ancho de sus sendas, existen rampas. También trampolines que permitirán al pequeño insecto salvar alturas, bonus, plataformas deslizantes, trampas y montones de enemigos a los que tendrá que esquivar o eliminar. Como es natural, en cada entorno se darán cita las criaturas más apropiadas para desenvolverse en él. Por ejemplo, en el fondo del mar habrá peces, cangrejos, etc., sobre el desierto escorpiones y peligrosos tornados que todo lo succionan; en la pradera, nuestro héroe deberá enfrentarse a incansables escarabajos peloteros... y así sucesivamente en cada uno de los ambientes que recorra.



Niveles

A través de los niveles del juego, podrás encontrar diferentes fases –tres para ser exactos–, que evolucionan en la misma línea, con un grado de complejidad creciente a medida que las vas superando. Existe una cuarta fase final, en la cual deberás enfrentarte al esperado "monstruo-final-de-fase".

La tónica general en estos juegos ha sido siempre eliminar un monstruo acartonado, cuyos rígidos movimientos casi podían preverse. En Bug, por el contrario, deberás enfrentarte a los más dispares engendros, mentes malignas que tratarán de aplastarle. Para ello, utilizarán todos los medios a su disposición, desde provocar terremotos, hasta desplegar hélices para efectuar ataques más precisos, pasando por arrojar engorrosas crías a tus pies, provocar persecuciones y lanzar descomunales bolas de nieve a toda pastilla etc.,

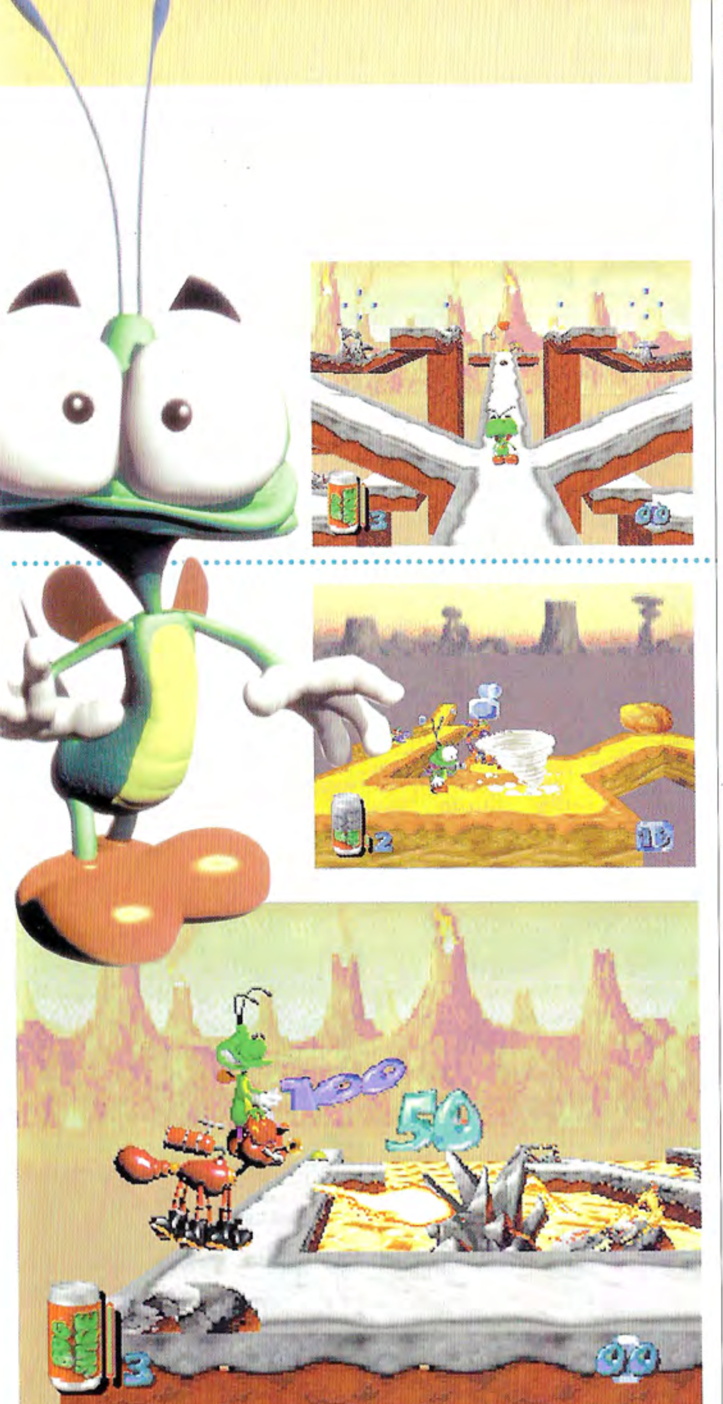






Bug!

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75MHz, 8 MB de RAM, Windows 95, SVGA 256 colores, CDROM 2x, 8 Mb de disco duro libre, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega
Distribuidor: Sega España



El truco es...

Cuando tengas que cruzar ríos de lava o agua sobre piedras flotantes, no te entretengas, ya que algunas se hundirán a medida que pasa el tiempo y tendrás el justo para llegar a la otra orilla. No intentes saltar sobre las bolas de estiércol de los escarabajos peloteros... tendrás que esquivarlas.

hasta completar los seis ecosistemas.

En concreto, se trata de monstruos tales como un caracol gigante que intentará aplastarte frente a un selecto público, un sapo con lengua de cachiporra que deberás eliminar catapultando rocas hacia él, un dragón de agua que quiere matarte a salivazos, el pulpo del fondo del mar que enviará contra ti toda clase de seres vivientes, un enorme gorila de las nieves al cual no debes dar oportunidad de estrujarte y la araña que habita los parajes de lava, cuyas crías no son precisamente "inofensivas".



Lo que Bug significa se puede resumir en dos palabras: excelencia indiscutible

Curiosidades

Los gráficos del juego están realizados en 3D, con unos decorados sencillos, pero limpios y adecuados a cada entorno, que confieren a toda la escena gran profundidad. Muy elaborados y de gran colorido, cada objeto que encuentres tiene una finalidad. Así, las setas te dispararán hacia niveles o alturas superiores; existen burbujas dentro de las cuales podrás ascender también, saltamontes sobre los cuales puedes cabalgar, e incluso podrás caminar sobre sendas en plano vertical y hasta algunas en plano horizontal, pero de forma que quedes boca abajo, como si fueses una mosca en el techo de una habitación. Cuidado con estas posturas, porque si saltas, en realidad caerás, y a veces hay zonas por las cuales circulan determinadas sierras mecánicas que no podrás eludir.





Podrás recoger puntos en el aire, puntos por cada enemigo que elimines –para lo cual deberás saltar sobre ellos a veces en repetidas ocasiones–, bolas estrelladas que te proporcionarán estelas de inmortalidad, e incluso situarte delante de unos postes que sujetan bandas de goma, –como si de un tirachinas gigante se tratara–, para poder atravesar grandes extensiones de lava.

Podría pasarme así el resto de las páginas de esta publicación, pero creo que podré resumir en dos palabras todo lo que Bug significa: excelencia indiscutible. En este juego, Sega ha sabido conjugar algunas de las virtudes más deseadas en el entorno de los juegos para PC: facilidad de manejo, dinamismo, colorido, diversión y rapidez. Un agradable soplo de aire fresco entre estos últimos meses tan enrarecidos.









Calificación

Bug!

◎◎◎◎

Pros: Bug rompe moldes, presentando todo el juego en una perspectiva 3D con movimientos de vaivén en la cámara; circunstancia ésta que dinamiza en gran medida unos buenos gráficos. A priori producen escepticismo, debido a que desarrollan de forma inusual la localización de los elementos –en cada partida– a lo largo, ancho, alto y profundo de la pantalla. No obstante el resultado es perfecto. Diversión en un juego adictivo por su sencillo manejo y las posibilidades que ello ofrece.
Contras: Como viene siendo habitual, la perfección cada vez más acusada de algunos juegos, se paga con la rapidez. Necesitarás un equipo potente para que el juego funcione a máxima resolución y sin tropiezos. Entramos de nuevo en un Universo cada vez más invadido por los Pentium.



Acción Inmediata

Crusader: No Regret

Cuando parecía que el guerrero rojo se había tranquilizado, su fuerza resurge desde las profundidades del espacio. Su obsesión: destruir. Su objetivo: la nave que le recogió. Se trata de un mercenario sin escrúpulos, un verdugo que arrasará cuanto encuentre con una potencia de fuego imparable: es el dedo de Dios.

Vamos a analizar en este artículo un juego que no es sino la segunda entrega de Crusader. En este caso el consejo de la productora es: "No Regret" Si bien es cierto que los remordimientos no eran compatibles con la primera parte del juego, no lo es menos en esta segunda, que es igual de salvaje. Sólo los duros y aquellos que tengan "pelo en el pecho" serán dignos de esta odisea. Atacar y destruir casi todo aquello con lo que te topes dentro de la base donde te encuentras, y sortear los peligros activados por sensores totalmente camuflados en el decorado, es algo primordial para tu belleza... ¿?¡Es broma! (Je)



Destrucción

Ante todo y sobre todo, destruir será la misión primordial en este juego, pero la destrucción debe ser selectiva. Tendrás que terminar en primer lugar con los guardias, que son los que tienen una mayor capacidad de movimiento y pueden llegar a eliminarte en cuestión de segundos. Después tendrás que ocuparte de las cámaras de circuito cerrado. Estas cámaras son difíciles de localizar, pero suprimirás un peligro adicional extinguiendo sus funciones de vigilancia. En tercer lugar, deberás destrozar tanto los cañones que se encuentran ocultos entre el decorado, como los androides que pululan a tu alrededor. Debes tener en cuenta que los robots bípedos pueden ser controlados por ti en ocasiones, y dada su mayor potencia de fuego, tendrás más posibilidades si atacas primero con ellos y vas abriendo paso.

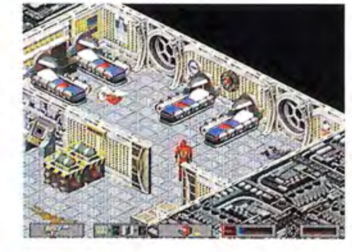
Deberás recoger –a medida que avanzas– diversos objetos que se encuentran a tu alrededor, activar ascensores, sistemas de seguridad, apagar todos los sensores que ponen en funcionamiento la alarma en cada uno de los distintos departamentos, y consultar los puestos informáticos para obtener claves de seguridad y poder abrir así determinadas puertas o acceder simplemente a información restringida. Podrás comunicarte con tu compañero "del vídeo digital" a través de un intercomunicador.

Miscelaneos

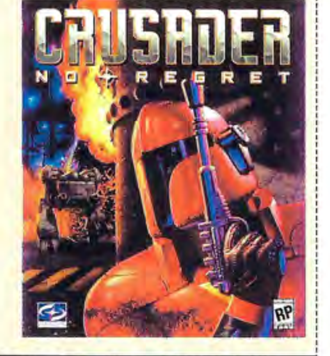
Tanto en esta entrega como en la que le precedió, la serie Crusader se caracteriza por seguir una línea de actuaciones a caballo entre el juego de acción y la aventura gráfica. El alto grado de detalle en los decorados hace que la búsqueda de objetos, llaves para puertas, utilización de terminales, etc., se convierta en una pesadilla. Todo lo que se pueda usar te será necesario, y cualquier puerta que no se abre, u objeto que no funciona es porque su accionamiento o uso están condicionados a una acción anterior que no has llevado a cabo y que tendrás que realizar en no se sabe dónde.

Crusader: No Regret, es casi una copia calcada de "No Remorse", prácticamente un juego que hubiera





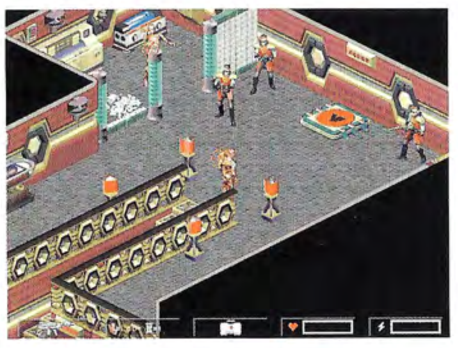




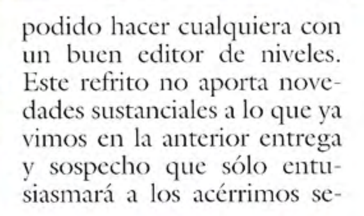
Crusader: No Regret

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 Mhz, DOS 5.0, CD 2x, Tarjeta de Sonido, SVGA, 8 MB de RAM, 20 MB Disco Duro.
Nº de jugadores: 1
Editor: Origin
Distribuidor: Electronic Arts





Destruir será la misión primordial en este juego



podido hacer cualquiera con un buen editor de niveles. Este refrito no aporta novedades sustanciales a lo que ya vimos en la anterior entrega y sospecho que sólo entusiasmará a los acérrimos seguidores de la serie. Es decir, ¡visto uno, vistos todos! Ofrece mucha calidad, mucha SVGA y mucha 3D, pero me parece un poco desesperante a estas alturas editar un juego con la cara lavada y pretender que es otro nuevo. No obstante, a mí me gusta la serie, pero esta opinión puede que no sea muy objetiva –de hecho es totalmente subjetiva–.







El truco es...

Consigue acceder a cuantas terminales de ordenador puedas. Si tomas el control de algún robot a través de ellas, disfrutarás del dominio de varios personajes y sentirás en tus propias carnes la potencia de fuego de esos ingenios de metal. Observa una habitación antes de entrar: si existen cámaras de circuito cerrado, lo primero es eliminarlas.

Calificación

Crusader: No Regret

Pros: Los gráficos en 3D son una delicia, debido a que el detalle ha sido cuidado hasta el límite. El juego es rápido, muy adictivo y contundente. Encantará a quien disfrute con los crucigramas y los juegos para PC.

Contras: No aporta novedades con respecto a su predecesor, manteniéndose –entre otras cosas– el excesivo número de teclas que se necesitan para jugar. No se trata de ver que un juego con muchas teclas de control sea más complicado y tomar esto como un punto a su favor: puede haber muchas teclas en un juego, pero no cuando existen varias acciones que se pueden unificar en una sola sin que esto reste calidad al juego.



Atila tuvo un sueño

Monster Truck Madness

En el año 456 de N.S., horas antes de morir cuando se encontraba haciendo el amor con su nueva joven mujer Ildegunda, Atila, rey de los hunos, se despertó sobresaltado en su lecho ante la extraña duda que corroía sus sueños: ¿existirá alguna vez otra montura cuyo paso impida que vuelva a crecer la hierba?

Si esta visión de Atila se hubiera materializado en aquellos momentos ante sus soldados, probablemente a estas alturas no existiera la civilización como hemos venido conociéndola hasta hoy. Toda Europa Occidental hubiera sido arrasada bajo la potencia de los Monster Truck.

Para quienes desconozcan este tipo de vehículos, diré en primer lugar que son unas bestias todo terreno, montadas sobre ruedas descomunales y concebidas principalmente para hacer realidad algunos imposibles. Salvan los obstáculos más impresionantes, tienen una aceleración digna de un deportivo y la fuerza de un tractor. Son una nueva especie de transporte, surgido de forma similar a las razas en los perros: en algunas ocasiones un raro cruce puede resultar de lo más repulsivo y atractivo al mismo tiempo –como en los Sharpei–. Siguiendo esta línea de razonamiento, Microsoft ha concebido un juego dispuesto a romper moldes en el mundo del motor. ¿La impresión que me ha causado? Vayamos por partes.



Monster Truck Madness

Precio: 7.900
Requerimientos de Sistema: Pentium, 8 MB de RAM, tarjeta de sonido, Windows 95, ratón, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe





El juego

No se trata de una carrera de coches más o menos convencional, sino que es una especie de probador donde lo importante es sacarle el máximo partido a los vehículos. Con tres niveles de dificultad, lo importante no es ganar, sino experimentar la enorme oferta de posibilidades que tendrás a tu alcance en una especie de "Premio Camel" con unos gráficos que no están mal, y que comprende desde las pruebas en circuito hasta los rallyes, pasando por refritos que aúnan varias características dentro de un desesperante laberinto de opciones y configuraciones que parece no tener fin.

Diferentes vistas de cámara; grabación y repetición de tus actuaciones, partidas para varios jugadores, elección del número de oponentes, resolución de los gráficos, comentarios, música, mapas y todo tipo de información necesaria para poder jugar tus cartas en un escaparate grandioso, sobre todo en lo que respecta a su tamaño. Si a esto añadimos las opciones de configuración, controles, etc., verdaderamente es desbordante.

Los coches

Tienes alrededor de una decena de coches con los que podrás participar. Aunque la apariencia exterior es distinta en cada uno, el comportamiento no difiere mucho entre ellos, puesto que en cuanto a suspensión, transmisión y neumáticos, podrás elegir la configuración que más te convenga antes de comenzar cada prueba, y son esas las principales características que te harán ganar o perder una competición. Una aceleración que saca de quicio a cualquiera y un ángulo de giro brusco, dificultan la fluidez a la hora de manejar estas preciosidades. En semejantes circunstancias es difícil acostumbrarse a dominar un Monster Truck. Como detalle simpático, cuando operes marcha atrás oirás un pitido, semejante al aviso que lleva incorporado la maquinaria pesada.

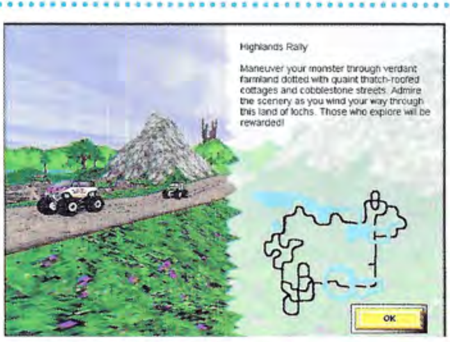
Los circuitos

Circuitos abiertos, circuitos cerrados, rallyes, campo a tra-



Los Monster Truck son unas bestias todo terreno, montadas sobre ruedas descomunales













El truco es...

Cuando el vehículo –por la circunstancia que sea– esté circulando sobre dos ruedas, gira el volante hacia el lado contrario de las ruedas que están en el aire. Si no lo haces, la fuerza centrífuga hará que vuelques sin remedio.

vés, carretera, rampas para saltos, paso sobre obstáculos, etc. "Cienes y cienes de circuitos" –como diría mi primo–, en una oferta impresionante donde hasta la textura del barro en los caminos, o el agua en los ríos, deja sentir de forma pronunciada (S-E-N-T-I-R) sus efectos, con el consiguiente deslizamiento de las ruedas, su escaso agarre e incluso alguna oportunidad de vuelco, en un intento por hacer la realidad virtual menos virtual y más real.



Conclusión

Un juego en el que inviertes gran cantidad de tiempo en configurar una carrera para luego degustar buena calidad, tanto a nivel visual como de juego, en el desarrollo de las pruebas. Pero todo tiene un precio, y sólo tendrás oportunidad de jugar Monster Truck en un Pentium, y si puede ser a más de 100 Mhz mejor que a 66, con lo cual pocas cosas podemos salvar de esta riada, salvo las ruedas... si es que flotan. Como dijo Oscar Wilde en "El retrato de Dorian Gray" : "Cada efecto que uno produce, le crea un enemigo más. Para ser popular, hay que ser mediocre". Siempre hay una excepción que confirma toda regla, y es ahí donde podríamos encuadrar esta excelente oferta de Microsoft para los amantes de las cuatro ruedas.

Calificación

Monster Truck Madness



Pros: La grandísima cantidad de opciones permitirá a los usuarios más exigentes prever hasta el detalle más recóndito a tener en cuenta en una carrera, eligiendo desde los coches hasta los circuitos, pasando por todo tipo de escenarios, sombras, texturas, respuesta de mandos, etc. Es muy adictivo.

Contras: Los gráficos podrían ser más nítidos, ya que para sacarle todo el jugo al juego, necesitarás un equipo muy potente –¿quizá un Pentium a más de 100 Mhz sea suficiente?– El manejo de los coches hace de algunas carreras un sufrimiento más que un juego.



Objetivo: Quedar vivo

Solar Crusade

El día que nos falte el Sol, la Noche será perpetua, el hielo cubrirá el planeta y la vida desaparecerá. Por suerte ese día no llegará hasta dentro de millones de años... a no ser que alguien precipite su declive. ¿Será eso posible?

No corresponde a nosotros decirlo, sino a los habitantes del planeta en un futuro próximo. Una sociedad de la guerra que encuentra su sorpresa más temible cuando es víctima de una emboscada en los cañones de Marte, encontrándose en plena persecución, tras las tropas de Kesh-Rhan. Casi eliminada esa interferencia, tendrán que enfrentarse a una nueva amenaza surgida desde otra dimensión. Ese ser milenario, cuya existencia se remonta a tiempos anteriores al nacimiento del Sistema Solar, tiene una debilidad: devorar soles.

Un viaje interesante

Desde la superficie de Fobos, el compañero marciano de Deimos, hasta las inmediaciones del Lago Titicaca, Solar Crusade ofrece la posibilidad de salvar la galaxia, en solitario o acompañado por quien quieras, no sin dejar de luchar entre las ruinas de las edificaciones incas, tras haber descubierto la Ciudad Perdida. Allí se encuentra una rara puerta. Al otro lado de ese pasaje espera impaciente la encarnación del Caos; ansiosa por llegar pronto hasta nuestro planeta. Tu misión en Solar Crusade, será impedir esa llegada y destruir lo que aparezca detrás de esa Puerta. Para conseguirlo, no podrás permitirte ningún error en la batalla.

Esta guerra se desarrollará a través de ocho mundos distintos, donde todos los enemigos –modelados sobre Silicon Graphics– parecen cobrar vida propia. Mundos donde encontrarás niveles secretos, diferentes caminos para concluir cada una de las fases y unos decorados en donde se siente desde el azote de los fuertes vientos marcianos hasta el poder surgido de una Machu Pichu resucitada.

El universo de las 3D

Solar Crusade es una verdadera delicia en 3D. Es el paraíso de los volúmenes y las formas donde podrás sumergirte sólo o con otra persona, para librar juntos la Batalla definitiva contra unos enemigos que han sido modelados con la técnica "motion capture" y, dotados -en consecuencia- de un realismo extremo.

A los mandos de un caza hiper-lumínico, o usando un robot de combate bajo el agua, tendrás que conservar la sangre fría si quieres hacer algo que merezca la pena.









Solar Crusade

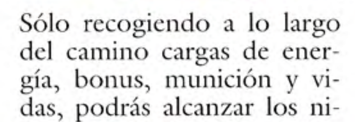
Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75MHz, 8 MB de RAM, 10 MB de disco duro libre, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe



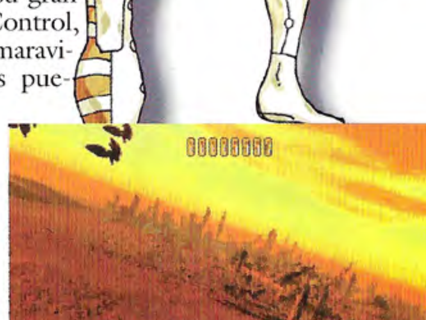




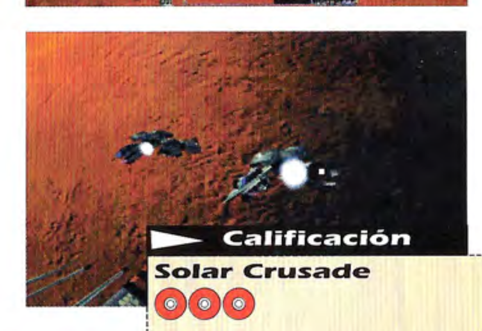
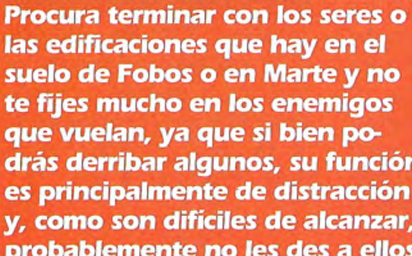
Sólo recogiendo a lo largo del camino cargas de energía, bonus, munición y vidas, podrás alcanzar los niveles más complicados. Pero eso si, todas las reservas se acaban y no es fácil conseguir más.



atractivo a pesar de su gran similitud con Caos Control, predecesor de esta maravilla, cuyos resultados pueden encuadrarse en lo que yo llamaría la nueva ola de jugabilidad subjetiva que parece haber invadido el mundo del PC, englobando propuestas tan atractivas como fueron Fury 3 ó The Hive, en una nueva concepción activo-pasiva de lo que puede llegar a ser un juego de acción: una parte de su desarrollo prefijada, y otra en donde predomina el libre albedrío del jugador... hasta el momento en que el Sol desaparezca.





El truco es...

Procura terminar con los seres o las edificaciones que hay en el suelo de Fobos o en Marte y no te fijes mucho en los enemigos que vuelan, ya que si bien podrás derribar algunos, su función es principalmente de distracción y, como son difíciles de alcanzar, probablemente no les des a ellos ni a tus objetivos de tierra, no recogiendo así ni municiones, ni vidas, ni bonus, tan necesarios para tu supervivencia.

El juego constituye, pues, una de las propuestas más atractivas de este otoño, aderezado con una insustituible banda sonora que rocía al juego con un halo cinematográfico entrañable. Un regalo "caído del cielo" de la mano de Infogrames, el cual no deja de ser

Calificación

Solar Crusade

Pros: La indudable calidad de los gráficos y el dinamismo del juego resultan muy atractivos. La música y los cuidados efectos especiales se dejan sentir con peso en el juego. El aspecto visual es irreprochable y la jugabilidad, pese al elevado nivel de dificultad, es más que aceptable.

Contras: A pesar de todo, Solar Crusade es demasiado parecido a su predecesor Caos Control, como para provocar asombro en aquellos que hayan tenido oportunidad de jugar la primera parte. Además –aunque esto viene siendo una tónica general– necesita un ordenador potente para correr con fluidez.



El reino del hampa

Syndicate Wars

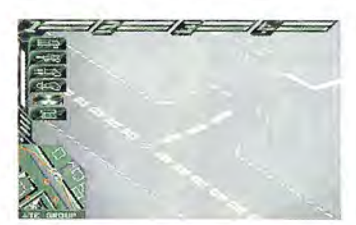
Bullfrog sigue haciendo gala de utilizar las más avanzadas tecnologías en sus producciones, aunque en esta ocasión, no parece que hayan sabido encontrar la idea más adecuada para aprovechar una técnica que ofrece al jugador una libertad de vistas brutal.

Eurocorp controla el mundo. Su reino de crimen y terror se ha ido apagando progresivamente hasta convertirse en un gobierno relativamente normal. Cuando los ciudadanos se habían olvidado de la violencia –gracias al control ejercido sobre ellos mediante la tecnología CHIP– surge una nueva ola de crímenes iniciada por los integrantes de un extraño culto punk que se denomina a sí mismo La Primera Iglesia de los Zelotes.









La simple visión de una cresta morada en la distancia hace correr presas del pavor a los ciudadanos. Estos nuevos saqueadores lo quieren todo, pero su principal objetivo es la tecnología, ya que a través de ella podrán controlar a la población. Los dirigentes de Eurocorp no están dispuestos a abandonar el poder, y harán lo imposible por destruir este culto cuya ambición podría significar el final de una era.

La victoria de uno u otro bando decidirá el destino de la Humanidad, un frágil y quebradizo hilo que en cualquier momento podría romperse dando lugar a la extinción total de la especie humana. Durante la encarnizada batalla, muchas serán las pérdidas entre la población civil y los contendientes, pero al igual que rezaba el conocido dicho de los Inmortales, sólo puede quedar uno.

Pánico en las calles

El jugador podrá escoger cualquiera de los dos bandos para participar en una encarnizada lucha que asolará las calles de un total de 30 ciudades, sembrando de cadáveres el pavimento, regando las aceras con sangre, y haciendo saltar por los aires cualquier estructura arquitectónica. A lo largo de más de 60 misiones, el comando controlado por el jugador tendrá que restaurar el orden –o quebrarlo para siempre, dependiendo del bando elegido– utilizando todos los medios a su alcance.

El combate no siempre será a pie, puesto que se pueden capturar vehículos y habrá que derribar otros para poder proseguir con la misión, lo que añade cierto grado de entretenimiento al asunto. El armamento disponible oscila entre una amplia gama que cubre desde una simple Uzi a un dispositivo de lavado de cerebro que ganará para la causa a cualquier ciudadano de a pie. Muchas armas no están a la venta en todas las misiones –antes de entrar en ellas se pueden adquirir ciertos objetos, así como seleccionar a los miembros del escuadrón de entre varios mercenarios criogenizados–, pero al liquidar a un enemigo, se puede recoger su arma. Los componentes del escuadrón controlado por el jugador pueden intercambiar entre sí su armamento, y se pueden controlar individualmente o en grupo.



Libertad visual

Syndicate Wars transcurre en un mundo 3D que ofrece varias resoluciones gráficas que se adaptan perfectamente a casi todo tipo de tarjeta gráfi-



Syndicate Wars

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX/66MHz, 8 MB de RAM, MS-DOS 6.0 ó Windows 95, CD-ROM 2x, 55 MB de disco duro libre, SVGA VESA, tarjeta de sonido, ratón compatible Microsoft
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts

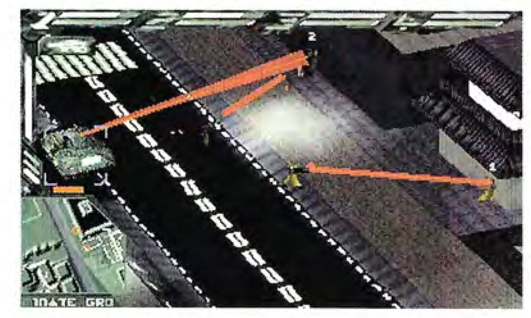
La libertad de movimientos y observación del jugador es total

ca. Además, y para obtener una visión lo más exacta posible de la acción, el movimiento de la cámara es totalmente libre en el eje horizontal y suficientemente amplio en el eje vertical, permitiendo emplear una función de zoom para acercar o alejar la cámara de la acción. Gracias a esto, y a la implementación de una tecla que elimina los edificios de la pantalla para ver lo que hay tras ellos, la libertad de movimiento y observación del jugador es total.

Los efectos de sonido no tienen sólo una misión meramente ambiental, ya que muchos de ellos alertarán al jugador de un ataque enemigo o de la presencia del mismo. Algunas voces y una correcta banda sonora completan este apartado, dando así por finalizado el aspecto técnico del juego.

Aunque el componente de acción prime sobre el estratégico, éste existe en bajas dosis que exigen cierta planificación a la hora de llevar a cabo las misiones. No es necesario acabar con todo bicho viviente para ir avanzando a través de la trama con éxito, ya que muchos de los objetivos tienen finalidades totalmente diferentes a la aniquilación masiva del enemigo.

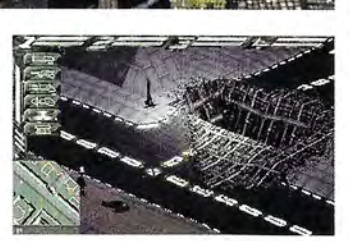
Syndicate Wars es un título que al igual que muchos otros de los que han salido últimamente –Total Mania o Crusader: No Regret– ofrece un mundo de acción 3D basada en un sistema de misiones. Aunque técnicamente es muy superior a los dos títulos mencionados, y los escenarios son infinitamente más ricos y espectaculares, no deja de ser más de lo mismo en un 100%, eso sí, con opción de juego en red –algo que siempre contribuye a aumentar la jugabilidad y adictividad si se dispone de la posibilidad de aprovechar esta oferta del producto–. El nivel de dificultad es bastante elevado desde el principio, lo que supondrá un formidable desafío para cualquier jugador que se atreva a adentrarse en el oscuro mundo de la última producción de Bullfrog.













El truco es...

Para conseguir llevar a cabo con éxito la primera misión has de tener en cuenta varias cosas. En primer lugar, compra un Persuadertron antes de entrar en la ciudad. Te ayudará mucho a evitar bajas civiles. Después, consigue un vehículo: en la puerta del banco hay dos coches de policía, y unas manzanas más allá un deslizador muy rápido. Cuando localices al científico y le apliques el Persuadertron, ocúltalo en un edificio mientras te ocupas de la nave que te atacará.

Calificación

Syndicate Wars

Pros: Técnicamente, Syndicate Wars da un gran paso respecto a otros títulos que siguen la misma filosofía de juego, ofreciendo al usuario una gran versatilidad de movimientos y puntos de vista de cámara. El interfaz es muy sencillo, y los efectos de sonido aportan algo útil al jugador, dejando de ser un simple elemento ambiental.

Contras: A pesar de la brillante implementación de la tecnología en el juego, Syndicate Wars no es sino uno más de la larga lista de títulos que muy posiblemente seguirá ampliándose en el futuro, todos ellos ofreciendo mucha acción en 3D sin llegar nunca a poseer una adictividad tremenda ni transmitir nada al jugador.

Salvavidas para un fénix

Bubble Bobble

No son los mejores, ni siquiera hoy en día son buenos juegos para PC; pero Bubble Bobble y Rainbow Islands, son dos capítulos entrañables con los que disfrutamos cuando la informática apenas era un sueño. Dos reliquias del pasado en nuevo envase.

Bajo el nombre de Bubble Bobble, aparece en el mercado un CD que contiene dos juegos rescatados del pasado, cuando las máquinas recreativas comenzaban su andadura. Estos dos juegos se presentan de la siguiente manera: uno en su forma original –el que da nombre al CD–, y el otro –Rainbow Islands– en dos versiones, una más avanzada en sus gráficos que la otra, pero ambas idénticas en lo que a juego se refiere. Para muchos de nosotros se trata de un viaje a nuestra juventud, pero los más jóvenes ni siquiera habrán tenido oportunidad de disfrutar con ellos, aunque la universalidad de estos juegos ha invadido todos los formatos existentes: recreativas, consolas y PC. Incluso se está preparando una segunda entrega de Bubble Bobble para Play Station.



El secreto mejor guardado

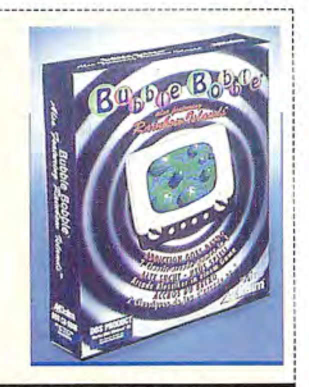
La supervivencia de este tipo de juegos entre el lanzamiento apocalíptico de las creaciones actuales se debe a unas cuantas razones bastante simples: el divertido planteamiento del juego, la claridad y limpieza de los gráficos, y su sencillez de manejo. Las partidas "cunden", pudiendo acceder a muchos niveles en poco tiempo: "lo bueno, si breve, dos veces bueno".

Bubble Bobble

El programa se juega a pantalla completa. Cada fase que atraviesas es como un laberinto de estratos visto de frente, a través del cual puedes ascender o descender recorriendo la pantalla. Tu misión será encerrar a todos los enemigos que encuentres dentro de unas burbujas que expulsas por la boca. Estas pompas los atrapan durante unos segundos a lo largo de los cuales tus enemigos serán muy vulnerables. Transcurrido un tiempo, aquellos enemigos que permanecen encerrados en burbujas todavía intactas, se enfadan y las rompen atacando con más furia que antes. A medida que se desarrolla el juego, obtendrás premios según vayas recogiendo lo que se te ofrece –diamantes, frutas, etc– o bien completando la palabra "EXTEND" con las letras que captures en cada partida. Dispones de iconos que te harán avanzar varios niveles de una vez, rayos que matan los enemigos que encuentran en su trayectoria, y multitud de elementos que te permitirán ganar puntos. Esto es en esencia el juego. La diversión llega con las partidas para dos jugadores en la misma máquina.

Rainbow Islands

Es un juego por niveles. En cada fase comienzas en la



Bubble Bobble

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX33 MHz, 4 MB de RAM, CD-ROM 2x, VGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia





Las partidas "cunden" mucho, pudiendo acceder a muchos niveles en muy poco tiempo





parte inferior del monitor y debes trepar hasta la parte superior de los gráficos que aparezcan en la pantalla. Se trata de llegar a la cima de unos niveles que si estuviesen expuestos al completo ocuparían varias pantallas ininterrumpidas en vertical cada uno. Además de los enemigos, la amenaza contínua por la subida del nivel del agua, te estimulará para no dormirte en los laureles, ya que si te demoras demasiado al ascender, puedes llegar a ahogarte. Para escalar cada fase, tienes dos posibilidades: una es saltar salvando alturas, aunque hay algunas inalcanzables; y la otra es extender arcos–iris "de contínuo" y caminar sobre ellos como si fuesen los peldaños de una escalera, hasta llegar a la cima. Te acosarán multitud de enemigos que puedes destruir lanzándoles la punta de los arcos o atrapándolos bajo los mismos para aplastarlos. No podrás destruir el monstruo final de fase si no tienes por lo menos un doble arco–iris.

Otras variadas sorpresas te aguardan en este CD, pero nada nuevo o increíble. Por el contrario, todo está arropado por la cálida sensación de estar pisando terreno conocido... algo que de vez en cuando se echa de menos.

El truco es...

Para Bubble Bobble: puedes hacer que las burbujas estallen si les das la espalda y rozan tus púas. Úsalas también para acceder a los lugares más elevados saltando sobre ellas. En Rainbow Islands podrás deshacerte de tus enemigos aplastando los arco-iris donde los atrapes.









Calificación

Bubble Bobble

Pros: Son dos juegos bien hechos y sobre todo muy divertidos. Notarás cómo enganchan en cuanto comiences a jugar. No tienen grandes complicaciones, pero sucede que esta circunstancia a veces apetece ante la avalancha de digitalización y sofisticación a la que nos vienen sometiendo la mayoría de las productoras en los últimos tiempos.

Contras: No puede compararse estos juegos con los actuales, dado que el abismo tecnológico que los separa es extremadamente grande. No obstante, en este nuevo formato existen fallos tales como tener que usar un botón del joystick para saltar hacia arriba, en lugar de moverlo en esa dirección.



Una aniquilación sin precedentes

Metal Rage

¿Puede existir algo más gratificante que apuntar un cañón hacia un helicóptero en pleno vuelo, disparar un proyectil provisto de un dispositivo de seguimiento y dar en el blanco a medida que éste se aleja? Te aseguro que hay pocas cosas, pero las que haya, podrás encontrarlas en este juego.

Está desarrollándose un batalla en el mundo de las 3D. Escenarios muy limpios y objetos poligonales poco trabajados, ofrecen rapidez y facilidad de concentración, a cambio de una espartana representación gráfica, que tan sólo incluye los detalles imprescindibles para dar "cuerpo" a los ambientes a través de los cuales te moverás, así como a los objetos que esos entornos contienen.

El argumento es el típico: una invasión de extraterrestres ha llegado a la Tierra; sólo sobrevive una pequeña parte de la humanidad, que organiza la resistencia poco después de la invasión. Los supervivientes han inventado un arma casi invencible para combatir la plaga. Ese arma es un tanque y lo conduces tú. Con su ayuda, deberás ir eliminando los enemigos que se interpongan en tu camino, nivel tras nivel, recogiendo las llaves, armamento, etc. que vayas encontrando por los lugares en donde te mueves.

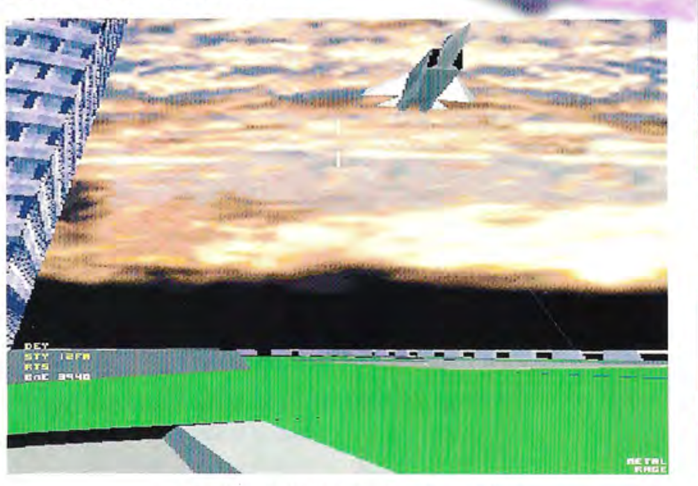
¿Cómo puede, algo tan trillado, seguir siendo apetecible? Sinceramente no lo sé, pero el caso es que el juego no está nada mal. El manejo del tanque es sencillo, y permite la posibilidad de varias perspectivas de localización del vehículo, las cuales te tientan a pilotarlo desde dentro, o bien desde el exterior del mismo, ya sea de cerca o de lejos. El juego sólo tiene las teclas imprescindibles para poder encuadrar los elementos necesarios que te permitirán concluir misiones: cuatro tipos de armas, dos o tres opciones y unas cuantas teclas para manejar las sondas espía que puedas lanzar. Entre esas armas destacan los misiles, los cuales incorporan





Metal Rage

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 486 DX4 100 Mhz, VGA, 4 MB de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Titus
Distribuidor: Erbe







Tendrás que conseguir hacer volar los vehículos y algunas instalaciones



un sistema de fijación y seguimiento de los objetivos infalible. Como diría alguien que conozco: "Donde ponen el ojo, pone la bala".

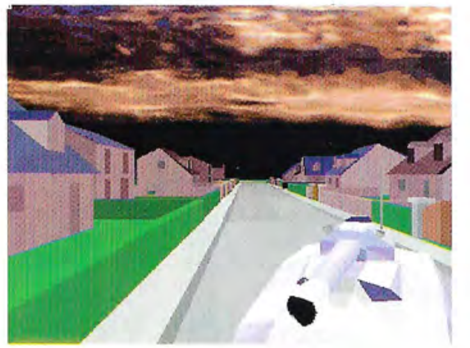
Objetivos

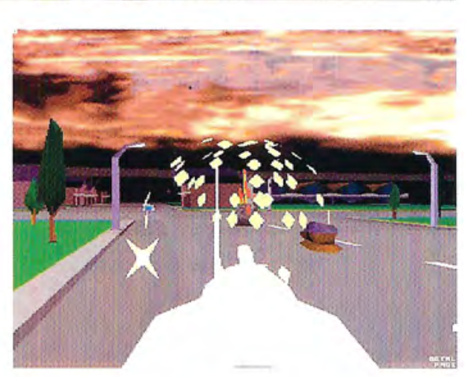
Metal Rage es una continua lucha por la supervivencia. La única finalidad del juego es sobrevivir para poder seguir destruyendo, al tiempo que te abasteces con los objetos que encuentres en tu camino. Aunque en principio sólo volarán los helicópteros, tendrás que conseguir hacer "volar" también los vehículos y algunas instalaciones.

En cuanto a las armas, la ametralladora es inagotable, pero tiene la contrapartida de la poca violencia de sus impactos. Yo te aconsejaría que la utilizases cuanto te fuese posible, de esa forma te reservas la munición pesada para momentos más críticos. En cuanto a los obuses, su impacto es más violento, pero la cadencia de los mismos es más lenta. Podrás soltar la minas donde creas oportuno: quien las toque, provocará la detonación inmediata. Los misiles son, con mucho, los más eficaces, pero son escasos. Una cámara volante podrá ser tu tercer ojo en situaciones comprometidas.

Como ves, no te faltan medios para alcanzar la victoria, por lo tanto la derrota no es una opción en Metal Rage. Sólo quienes conserven la sangre fría ante situaciones desesperadas, racionando el uso de sus defensas, lograrán sobrevivir a la pesadilla que supone otro "independence day" más.

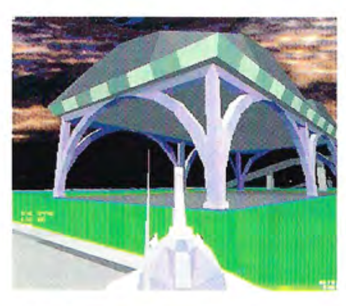


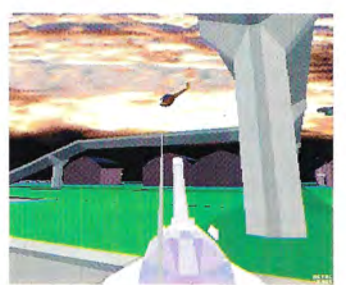




El truco es...

Al ser un juego de anticipación en la lucha –quien primero ve al enemigo, y antes dispara, sobrevive– la estrategia, será observar de forma consecutiva el espacio que te rodea, elevando la visión de conjunto de la escena lo más alto que puedas, e introduciéndote de inmediato en el tanque para poder disparar con mayor precisión. Vuelve a salir, avanza, e introdúcete, y así sucesivamente.





Calificación

Metal Rage



Pros: El juego es rápido, sus pantallas son limpias y visualmente agradables, lo cual te permite concentrarte de lleno en lo que es la acción. Al fin y al cabo aquellas sólo son adornos a tu diversión, y desde luego en Metal Rage la tendrás.

Contras: El juego, no es más que un matamarcianos, aunque las pretensiones sean otras. Aunque su sencillez es plausible, ello no es óbice para que se hubiera incluido algo más de tecnología, al menos en el interior de la cabina del tanque. El aspecto del juego, siendo agradable no deja de tener un cierto aire a "proyecto de urbanización por ordenador".





La última esperanza de la humanidad

Surface Tension

Año 2051: la Tierra. Un planeta destruido, sin ozono en la atmósfera y presa de una lucha por el poder, es la casa de la humanidad. Obligada a emigrar o morir, deberás encontrar un sitio para ella en la Galaxia. No obstante, todo parece ir bien… hasta que los intereses de la multinacional LYNX se ven comprometidos.

Seis mundos, una nave, cientos de enemigos a destrozar y complejos construidos que deberás destruir a toda costa. Gráficos en 3D generados en tiempo real, texturas mapeadas y tecnología Voxel para un juego en donde podrás desplazarte a través de los 360º de una esfera imaginaria que rodea la nave. Maniobrabilidad notable en persecuciones y alta respuesta de los mandos en las situaciones límite. En cualquiera de los casos, tu único fin es terminar lo que has ido a hacer allí donde te encuentres, y alcanzar el teletransporte para lograr pasar a otro entorno. Más claro, ¡agua!



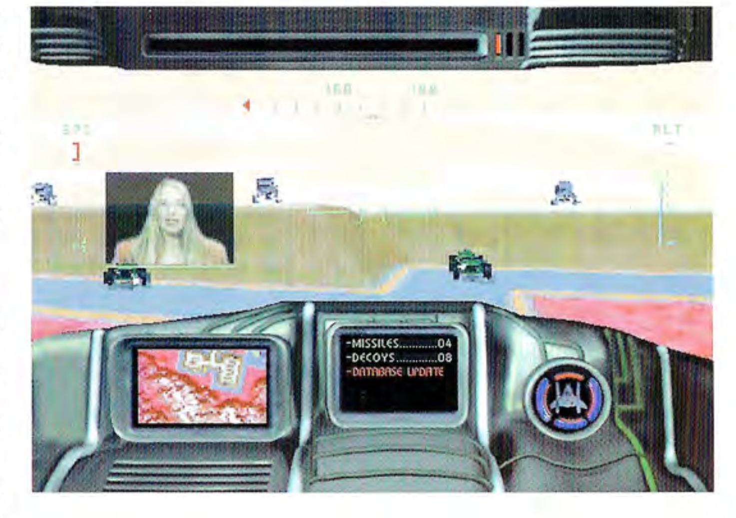
Seis mundos

Tendrás que efectuar vuelos en Marte, Io, Mimas, Miranda, la Tierra y el asteroide ZX5; a través de montañas, superficies heladas, alrededor de las minas, etc. En todos y cada uno de estos lugares, encontrarás complejos arquitectónicos que deberás destruir con cargas de tiempo, tras haber aniquilado las tropas que los defienden. Una vez tengas el camino libre, el robo de datos será una de las acciones que se te encomienden con más frecuencia.

Esta labor, será interrumpida –como es natural– por enemigos que te atacarán desde cualquier punto. Los pequeños transportes y las naves te lanzarán fásers, pero los grandes cruceros tienen la capacidad de transportar misiles inteligentes, que te perseguirán hasta dar alcance a tu nave… a menos que demuestres ser tan buen piloto como crees. Recuerda que los escudos de tu nave no son infalibles por muy duros que sean. No obstante, una de las satisfacciones mas grandes que proporciona el juego es la posibilidad de derribar una nave en pleno vuelo, a toda velocidad. ¡Verdaderamente genial!

La nave

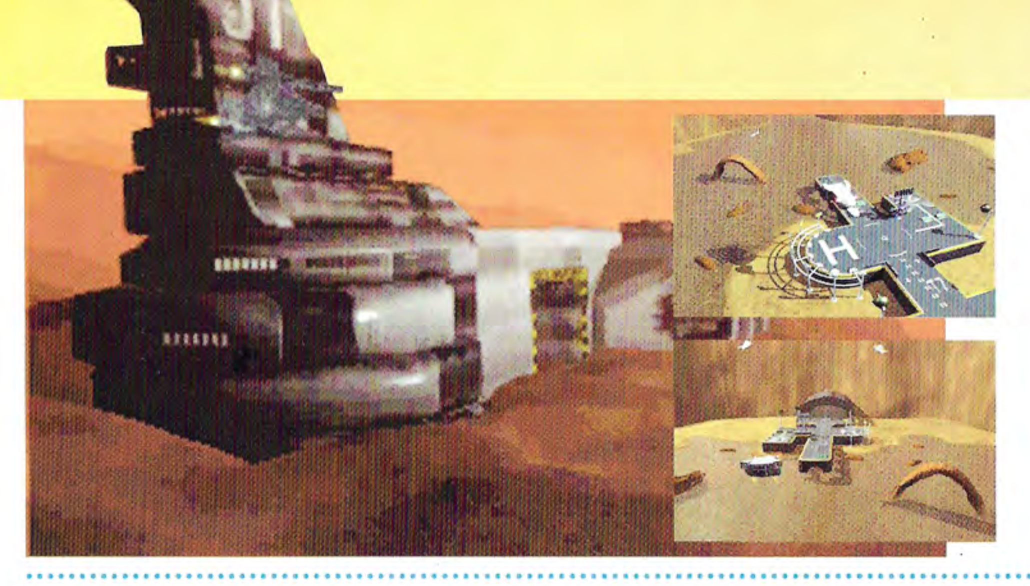
Si tiene algo realmente bueno el juego, se trata de la visibilidad observada desde el interior de la cabina de la nave. Una gran limpieza permite la máxima concentración en el vuelo. Tan sólo unos indicadores para el escudo, el radar para localizar complejos enemigos, la pantalla multifunción que te informa del esta-



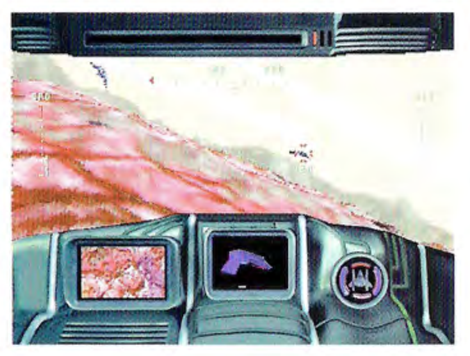


Surface Tension

Precio: 6.995 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/66, 8 Mb de RAM, DOS 5.0, Disco duro, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Gametek
Distribuidor: Proein



Los misiles inteligentes te perseguirán hsta dar alcance a tu nave











El truco es...

A la hora de depositar las minas de tiempo para destruir las construcciones que dejes sin defensas, elige lugares sombreados, cerca de los edificios. Ahí podrás manipular el Probe a baja altura. En cuanto coloques las cargas, deberás largarte lo más rápido posible para que detonen sin dañar el casco de tu nave.

do general de la nave y su armamento, y un cristal líquido en el cual aparecen –por supuesto en el momento oportuno– algunos consejos de personas que te quieren. Un mapa detallado a pantalla completa, los mandos de la sonda Probe para situar minas y datos a cerca de los diferentes tipos de vehículos enemigos, serán –junto con alguna opción más– las únicas interferencias.

Desarrollo del juego

Surface Tension es un simulador de combate de fácil manejo en lo que se refiere al vuelo y al ataque. Este pasatiempo, no acapara un desarrollo lineal en la concatenación de acciones, sino que te ofrece la posibilidad de elegir varias misiones dentro de cada planeta, y lo que es más: ir solucionándolas en el orden que te apetezca, pudiendo incluso dejar alguna a medias para seguir con las demás, y terminarla después.

Dada la complejidad de los gráficos, y su exposición en tiempo real en la pantalla, Gametek ha previsto para Surface Tension, la posibilidad de activar una opción de juego en vídeo entrelazado para procesar datos con mayor rapidez. Como sabes, esta opción consiste en eliminar una de cada dos líneas de pantalla. Se pierde mucha calidad visual pero el juego gana rapidez.

¡Te deseamos que tengas un buen día de caza!

Calificación

Surface Tension

Pros: El hecho de tener el juego los gráficos en 3D generados en tiempo real, es algo que puede palparse. Quizá pierda en rapidez, quizá en calidad de resolución, pero esta característica le da cierto aire de credibilidad que no escapará a la percepción del jugador. A diferencia de otros simuladores , es muy fácil de manejar y visualmente atractivo.

Contras: El juego puede llegar a perderse en el "maremagnum" de teclas que son necesarias para hacerlo funcionar. Mientras estás volando sobre los complejos, todo va bien, pero en cuanto tienes que efectuar un ataque, robar datos, o colocar minas, las teclas a usar te pierden. Para seguir la tónica general, necesita un equipo potente para disfrutarlo en su máxima resolución con rapidez. No aporta novedades.



¡Dos entran, uno sale!
Nihilist

Del latín: "nada", el nihilismo constituyó una importante corriente política y filosófica en la Rusia de 1880. Era la negación absoluta de toda imposición al individuo. Su desaparición llegó con la I Guerra Mundial, pero ahora Philips parece haber resucitado el término para sí...

El espacio... La soledad más profunda y absoluta de la Creación. Aunque algunos científicos se empeñen en decir que existe gran cantidad de materia oscura que no vemos, la NADA lo es casi todo allí arriba, y es en ese sórdido escenario, de una belleza tan aterradora y atrayente a la vez, donde los mercenarios que se han negado todo en esta vida, se regalan un rato de ocio, disfrutando de la total y absoluta libertad de movimientos que les proporciona un pasatiempo mortal, ideado simplemente... para su diversión.

No hay Norte ni Sur en aquella peculiar palestra donde la muerte acecha. Su nombre es Kraal y existen veinte distintas. Como en la Cúpula del Trueno de Mad Max: "dos entran, uno sale" Allí la desesperación se adueña de la gente. Al menos al principio, te será muy difícil enfocar tu orientación, y casi rozarás el umbral de la locura cuando no sepas si lo que persigues está delante o detrás de tí, arriba o abajo, a tu izquierda o a tu derecha, dependiendo del plano en que se encuentre el observador objetivo.

Ayudado por una selección de veinte naves en 3D armadas hasta los dientes, lo único cierto es que estarás prisionero en el interior de una gran esfera magnética, delimitada por potentes campos de fuerza. La finalidad de la misma es ser testigo mudo de un duelo a muerte hasta que uno de los dos bandos desaparezca: tus enemigos o tú. El teletransporte es la única alternativa en un lugar perfectamente delimitado donde podrás encontrar objetos, naves y niveles ocultos.

"Nada-ando"

Al comenzar el juego, en primer lugar se te dará una nave, la cual previamente habrás podido identificar y singularizar con respecto a las demás. Para que vayas tomando contacto, tu primera incursión en este nuevo mundo, será dentro de un cuasi-plano circular. Allí los movimientos más complejos se reducirán a dos simples dimensiones: delante/detrás, y será tan importante para ti recoger los objetos que puedan reportarte beneficios, como destruir las naves enemigas, que –por lo demás– no son muy agresivas en este nivel. Esta última circunstancia se agrava en gran medida cuando juegas "Mandala": un juego dentro del juego que consiste en destruir tanto los enemigos que aparecen en tu entorno, como los asteroides que se encuentran dentro de él.

Superada esta fase, y tras tu paso por la tienda y la armería, entrarás de lleno en un espacio compuesto por varias esferas que personifican los distintos niveles. Esos espacios, a veces se expanden y se contraen de manera compulsiva, creando desconcertantes campos gravitatorios. Tu única ayuda en ese caos, será el sistema de vuelo inteligente de tu nave, el cual





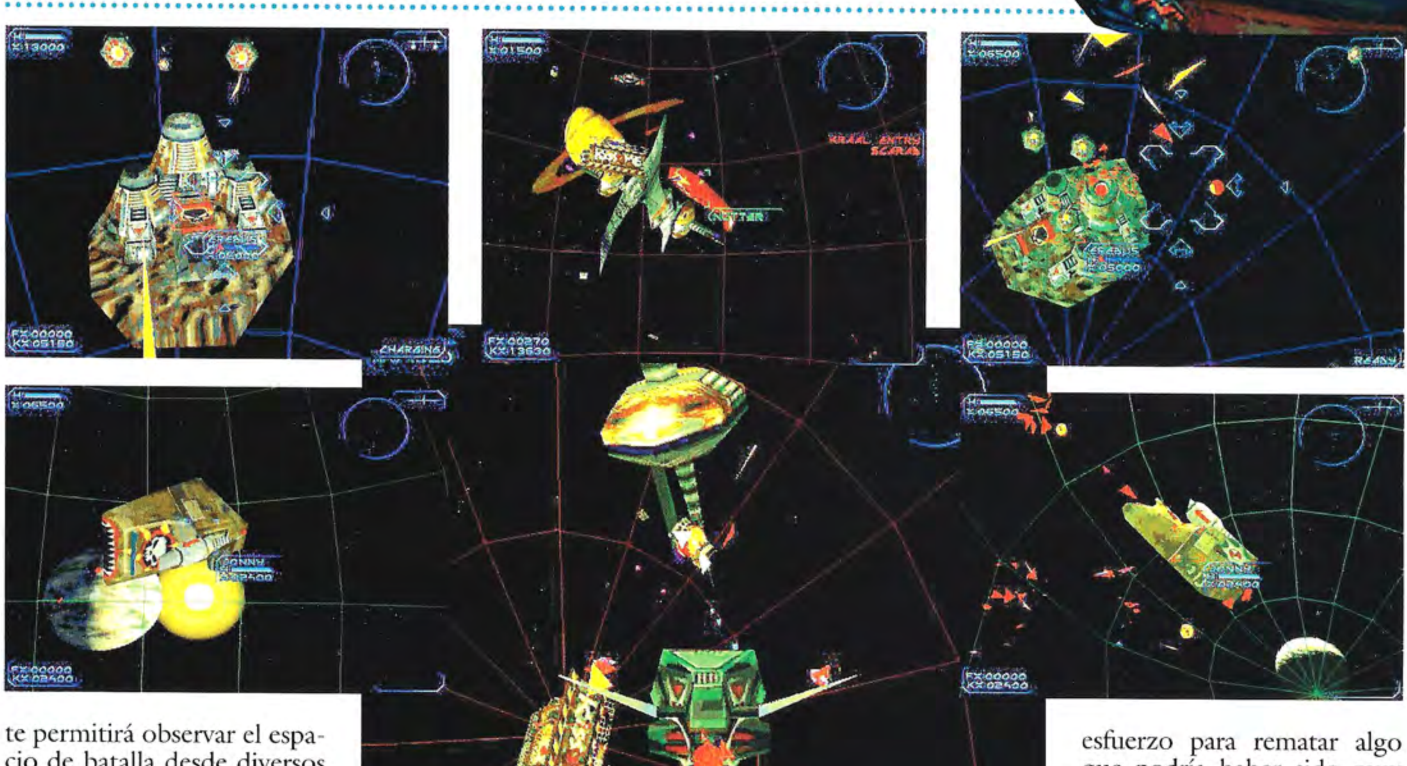


Nihilist

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486DX/66MHz, 8 MB de RAM, 16 MB de disco duro libre, CDROM 2x, tarjeta de sonido, MS DOS 6.0, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Philips
Distribuidor: Erbe



No hay ni Norte ni Sur en aquella peculiar palestra donde la muerte acecha



te permitirá observar el espacio de batalla desde diversos puntos de vista, permitiéndote además elegir y agrupar los blancos y clasificar a tus oponentes para su posterior eliminación; todo ello arropado por una genial banda sonora con efectos especiales en Qsound. El clímax de Nihilist sobreviene cuando la partida se juega entre cuatro personas conectadas a través de red, módem o en serie.

Nada es lo que parece

El primer contacto con Nihilist, por muy calurosa que sea su acogida, no deja de ser algo duro, dado que cuesta mucho coger el "truquillo" al juego. Las reacciones de los aparatos son buenas, pero no deja de faltar un "hervor" a un juego que ha tenido predecesores tan dinámicos como algunas de las fases de The Raven Project –por citar cualquiera–. Se trata pues, de un juego que –amén de las distintas opiniones que puedan provocar tanto sus gráficos como su argumento– adolece de falta de dinamismo, es poco adictivo y algo mareante. Hoy por hoy, los programadores de Philips deberían haber hecho un mayor esfuerzo para rematar algo que podría haber sido muy bueno.

El truco es...

Lo peor es intentar manejar la nave dentro de las esferas, en una vista exterior, porque mientras te haces con unos controles en la simulación, dejas de atender otros. No debes disparar misiles a larga distancia, porque con probabilirdad vayan a errar el banco, ya que son un poco lentos. Huye a toda prisa del lugar en donde las naves que acabas de destruir explotan, ya que, a veces, la radiación de las explosiones puede matarte.

Calificación

Nihilist



Pros: Se trata de un concepto de juego poco explotado, singular y novedoso, que trata de enfrentar al jugador a nuevas situaciones límite, mostrando una parte de nuestra realidad poco explotada. Un juego donde el participante se enfrenta a la rotura de todas las leyes que rigen la vida en la Tierra: gravedad, perfecta orientación y espacio no delimitado. Aquí no existe ninguna de estas tres cosas: ese será tu reto.

Contras: Falta consistencia a los gráficos de las pantallas de juego, el juego corre despacio en un Pentium 75 y tiene pocos alicientes que motiven a terminar cada fase –a no ser que puedas tragarte todo lo que sea juegos para PC–.

Un tiempo oscuro

Dragonheart Fire & Steel

En una Edad Oscura donde oscuros corazones albergaban negros sentimientos, un guerrero surgió para combatir la desesperanza y la maldad. Acosado, solo, y abatido; un mundo de peligros le esperaba con las fauces abiertas...

Cuando la literatura fantástica atraviesa uno de sus mejores momentos, no es de extrañar que surjan juegos basados en temas característicos de mundos increíbles: guerreros, magos, dragones y bosques que ocultan tenebrosas criaturas, estarán dispuestos a terminar con tu vida... ¿Porqué?, quizá sea mejor que tu mismo lo averigües.

El juego

Dragonheart es un juego de lucha que tiene un desarrollo lineal izquierda-derecha durante la mayor parte de sus fases, a excepción de algunos pasajes en 3D, en los cuales tendrás que cabalgar sobre el dragón y guiarlo a través de un pequeño desfiladero evitando chocar contra los obstáculos. El resto de las fases consisten en avanzar hacia la derecha hasta conseguir terminar el nivel, sorteando los obstáculos que se te presentan por el camino, acabando con la vida de los guerreros que te ataquen y destruyendo algunos dragones que se enfrentarán a ti y no te dejarán escapar hasta que te libres de ellos. Recoger cálices con vida, estrellas de magia, armas, etc. es una constante muy común en este campo de los juegos para PC.

Pocas innovaciones en esta entrega de Acclaim, salvo que escupir fuego era algo muy visto, y por lo tanto algunos dragones, además de hacerlo, se dedican a arrojarte piedras. El juego no deja de ser como el Risky Woods de hace años, pero con la cara lavada. Es cierto que en el tema de gráficos, sonido, etc. está más avanzado, pero es que no sorprende ni con las situaciones de lucha que pueden llegar a crearse –a pesar de tener unas ciento veinte distintas, con cuarenta y ocho personajes– ni por la introducción de elementos no explotados con anterioridad en el juego.

Cambiando esquemas

Dragonheart es un producto que ha logrado cambiar todos mis esquemas a la hora de redactar este artículo. No sé si comenzar por el final –los contras– o por el principio habitual. Se ha querido hacer un juego de lucha que contemple los gráficos más realistas, combinados con imágenes digitalizadas, para dar una sensación de profundidad y movimiento a la escena en la que nos encontremos en cualquier momento. Esto resulta más o menos acertado en el exterior, pero cuando el protagonista vaga por subterráneos o sitios cerrados, el aspecto es deprimente. Una vez más se confirma que los juegos producidos a partir de películas, no alcanzan la calidad de aquellas, y no es que se tenga que doblar la voz del dragon contratando a



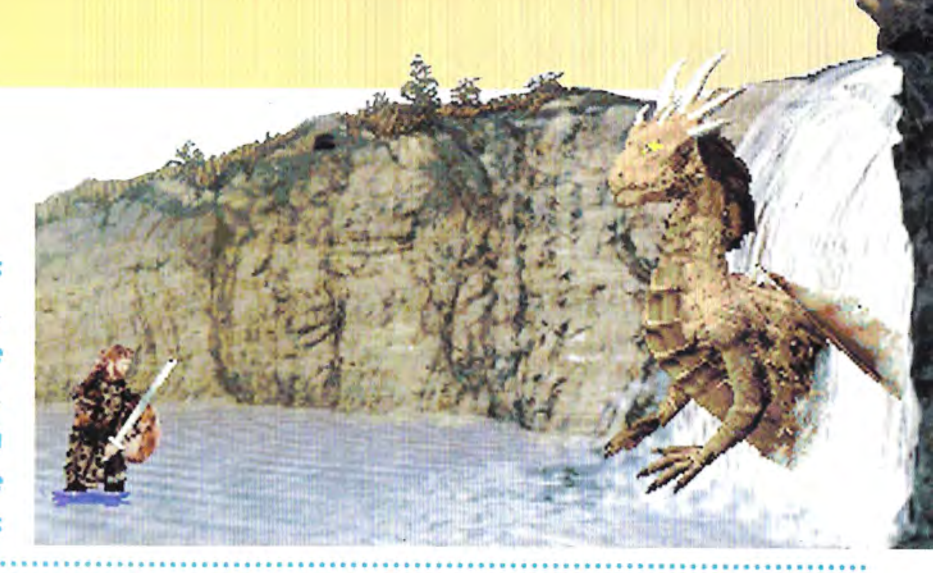




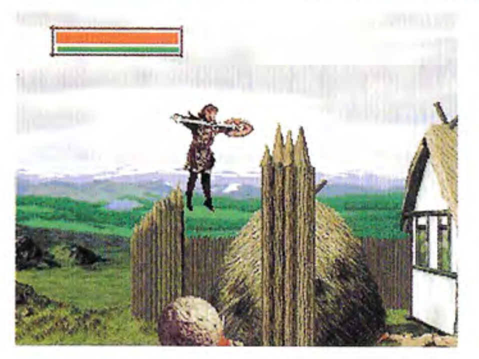


Dragonheart...

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75MHz, 8 Mb de RAM, Windows 95, CDROM 2x, SVGA, 20 MB de espacio en disco duro libre, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



Algunos dragones, además de escupirte fuego, se dedican a arrojarte piedras





Sean Connery –como en el film–, pero sí procurar esforzarse más, ya que se tiende a pensar: "Como la película es buena y ha sido un éxito, el juego de mismo nombre, ¡también!"; o al menos esa es la sensación que he experimentado personalmente en varias ocasiones, y no es éste el planteamiento que debe seguirse a la hora de producir un juego.

Interfaz

El manejo de Dragonheart es un poco complicado con el teclado y aunque los resultados que se obtienen al jugar son buenos, es necesario esforzarse para mantener un ritmo de juego fluído. No es menos cierto que una vez has dominado todas las teclas o botones del Joystick, esta carencia de facilidad apenas se aprecia, pero no se trata de tener que convertirse uno en experto "dragonjugador" para poder disfrutar del programa, sino que con unos pocos minutos a los mandos, podamos actuar con fluidez.

En definitiva no es la octava maravilla aunque tampoco carece de encantos, solo que los programadores que concibieron la idea del juego, podían haber hecho un uso más subrayado de las posibilidades que puede ofrecer una película como Dragonheart y haber utilizado esto para aplicarla a su producto, tal vez en forma de aventura gráfica...









El truco es...

Cuando encuentres una escalera en un agujero del suelo o una abertura en el tronco de un árbol, entra a través de ellas, porque será fácil conseguir vidas y puntos. Existe una opción para pasar a un nivel superior si te cansas del que tienes entre manos.



Calificación

Dragonheart

Pros: Se trata de un juego de grandes contrastes, porque los decorados del fondo de los gráficos son espectaculares. Los efectos de sonido para ambientar las escenas están muy logrados.
Contras: Los movimientos de los personajes carecen de flexibilidad y el manejo del interfaz es un poco dificultoso. Es un juego que hubiera estado muy bien tiempo atrás, pero a estas alturas le falta dinamismo y credibilidad, por citar dos características. Tal vez la película podría haber sido convertida en una aventura, mejor que en un juego de lucha.



El infierno sobre dos ruedas
Road Rash

El mundo de las motos es toda una filosofía de vida. Los motoristas siempre han tenido fama de duros y de vividores, y EA nos presenta un juego con esas facetas de su vida. Imágenes que, a primera vista, pueden escandalizar, a segunda lo hacen. Es un juego que causa pasmo ¡La polémica está servida!

Son frecuentes las peleas en bares, en la calle, en las cárceles…, pero a golpe de puño hay pocas cosas que hacer salvo estar atento a la carretera. Electronic Arts nos propone actividades para sacarle más rendimiento a la moto, como por ejemplo un combate a ciento cincuenta kilómetros por hora, como si de los torneos medievales se tratara. Patadas, empujones a toda velocidad, puñetazos y muchos caballos, serán los ingredientes de una sopa que podrás tomar en Road Rash, quizá el juego más agresivo que nunca he tenido oportunidad de probar.



Modos variados

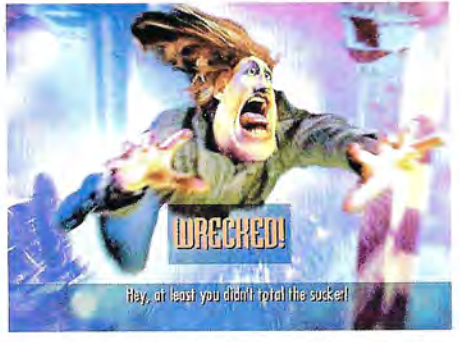
Tu finalidad –si eliges el modo Caña–, será convertirte en el rey de la carretera. Para ello, deberás sobrevivir a toda velocidad, superando los veinticinco niveles que cuesta el trono. En el modo Tope podrás sacudir unos cuantos golpes; teniendo la posibilidad de jugar también un mano a mano si usas el módem o la red. Eso permitirá que participen hasta ocho personas. El juego tiene un sencillo interfaz y su manejo precisa pocas teclas. No hay posibilidad de equivocación con los mandos y las motos van rápidas, pero siempre que el juego se ejecute en un Pentium, y si es a menos de 100 Mhz, deberás hacerlo en pantalla reducida.

Cuando hayas ganado alguna carrera, podrás mejorar tu máquina invirtiendo el dinero de los premios para conseguirlo. Ya sabes… a mejor máquina, más posibilidades de conseguir mejores premios. El rendimiento y la forma de manejo de los distintos aparatos varían, dependiendo de lo que tu dinero te permita elegir.



Opciones

Por mucho dinero que uno tenga, nunca sobra, pero por desgracia no ocurre lo mismo con algunas opciones de juego en Road Rash. Entiendo que un producto sea mejor cuantas más posibilidades tenga, pero lo que no logro comprender es que se sature un juego con opciones que para nada afectan a la esencia del mismo, cuando hubiera sido mejor acentuar su calidad. No obstante, no vas a despreciar las que ya tiene, y entre ellas, podrás encontrar dos videos musicales y muchos minutos de animación con impresionantes actuacio-



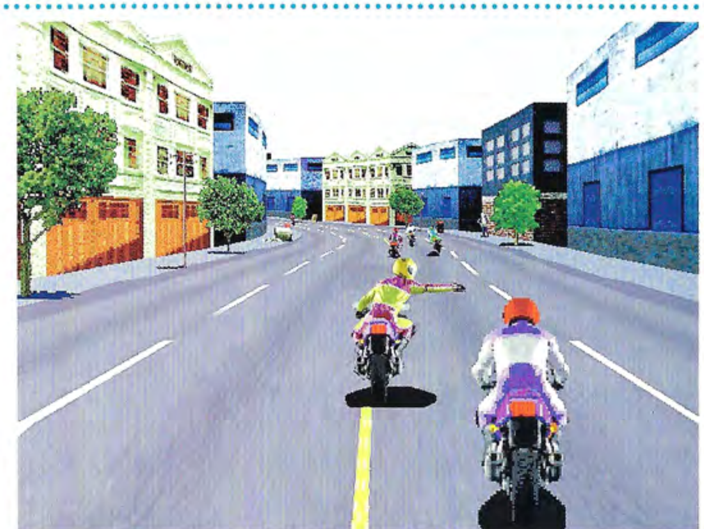
Road Rash

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75, 8 Mb de RAM, Windows '95, Disco duro, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts



A golpe de puño hay pocas que hacer, salvo estar atento a la carretera







El truco es...

Es preferible jugar en pantalla pequeña, ya que cuando se hace a pantalla completa, el juego pierde rapidez. No te "piques" con la velocidad para terminar antes, porque se trata de un juego de destreza: controlar y derribar.

nes de motos. Tan sólo se salvan de este lío opciones tales como las necesarias para cambiar la resolución de las imágenes. Unas imágenes que a pesar de ser 3D, tienen un aspecto visual bastante pobre.

No cabe duda que los juegos, esas realidades imposibles, con cierta frecuencia contienen elementos de violencia que serían impensables en la vida real.

Normalmente, las representaciones no inducen a pensar: "lo que estoy haciendo es real", pero Road Rash, contiene elementos visuales muy concretos, que actúan como catalizadores de un mal gusto manifiesto. No obstante, ésta es una opinión particular, y de hecho, asi lo reza ese conocido refrán español: "Sobre gustos no hay nada escrito"; lo menos que puedo hacer es respetar a quienes pueda parecer el juego del siglo por su dureza. A mí me lo parece por su vulgaridad.

Calificación

Road Rash



Pros: Parece más una enciclopedia musical que un juego de motos, e incluye mucho –y sorprendente– vídeo digital. No es que sea original, puesto que otros le han precedido –consola, recreativa, etc.– pero es poco frecuente en PC.

Contras: Existen imágenes de pésimo gusto en los lavabos. Los programadores se han ocupado poco de lo que es el juego en sí, y el usuario se pierde en una alfombra de opciones donde sólo unas pocas afectan verdaderamente al juego.

Es un producto rutinario que cansa pronto.



Tres puntos para Microsoft

NBA Full Court Press

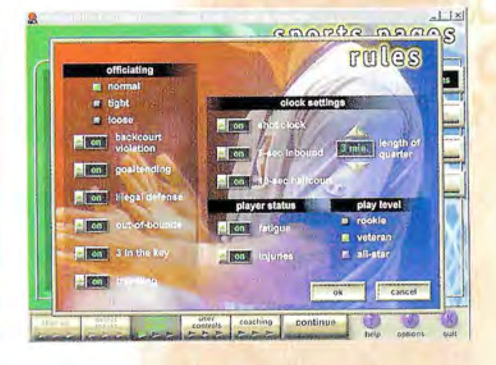
Ejercitos, naves futuristas, aviones , y ahora baloncesto. Microsoft se ha lanzado de lleno al mundo de los juegos, y parece dispuesta a tocar todos los géneros.

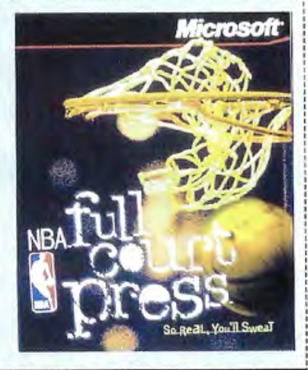
La indiscutible omnipresencia de Microsoft en el mercado informático ha quedado bien patente a lo largo de los últimos años. Desde sistemas operativos hasta navegadores para Internet, sin olvidar las aplicaciones multimedia y, por supuesto, los desarrollos lúdicos como Close Combat, forman parte del software en ejecución de millones de ordenadores en todo el mundo. Microsoft ha diversificado su gama de productos en los más variados campos para ofrecer al usuario una opción más en directa competencia con las aplicaciones desarrolladas por otras compañías. NBA Full Court Press es algo más que un excelente simulador de baloncesto, es un claro ejemplo de la estrategia de mercado de Microsoft.

El binomio formado por el entorno Windows 3.x y por su inseparable y fiel compañero MS–DOS 6.2x parece haber pasado a la historia, y en nuestros días es Windows 95 el sistema operativo que marca la pauta de los nuevos desarrollos para PC. NBA Full Court Press es un juego de baloncesto que adopta como premisas los hechos anteriormente mencionados: es un juego de Microsoft, uno de los numerosos "campos de acción" de la compañía, y se ejecuta en Windows 95, el sistema operativo multimedia por excelencia en la actualidad.









NBA Full Court Press

Precio: 7.900
Requerimientos de Sistema: 486, Windows 95, 8 Mb de RAM, CD-ROM 2x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores:
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe



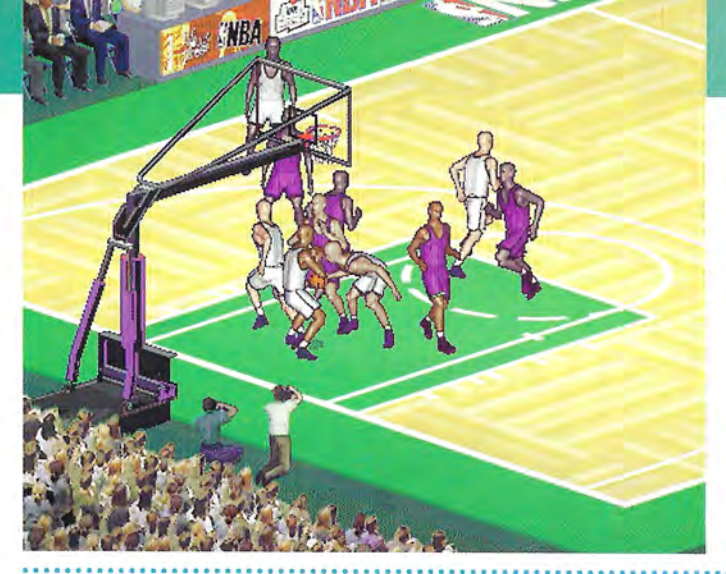


Excelencia gráfica

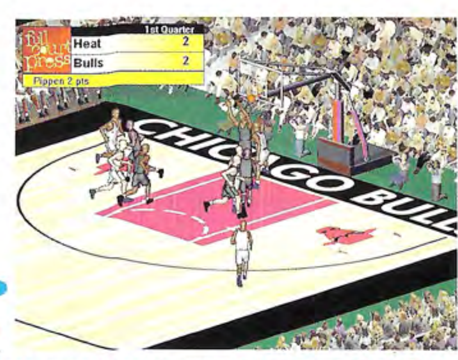
Este juego bien podría definirse como NBA para Windows 95, un juego que ofrece toda la emoción de la liga de baloncesto americana aprovechando al máximo las excelentes características multimedia de Windows 95. Microsoft siempre ha destacado por crear auténticas obras de arte con la insustancial forma de un producto multimedia y, como no podía ser de otra manera, NBA Full Court Press es un juego con unos gráficos excelentes, tanto en lo que al interface de opciones se refiere como a la simulación en sí.

Es curioso el aspecto que muestran los jugadores de baloncesto: su constitución física es bastante realista y su cara, aunque no posee muchos detalles, está formada por un conjunto de sombras que les otorga una apariencia casi humana. Por otra parte, el uniforme de los jugadores es más bien simple, con un único color para la camiseta y para los pantalones. Los movimientos de los jugadores son muy realistas y resulta muy sorprenderte observarlos cuando realizan un "mate" de espaldas o se pasan el balón por detrás para evitar a un contrario.

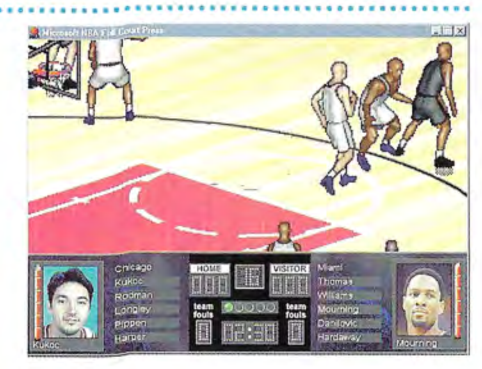
Existen varios modos de observar el juego. El primero



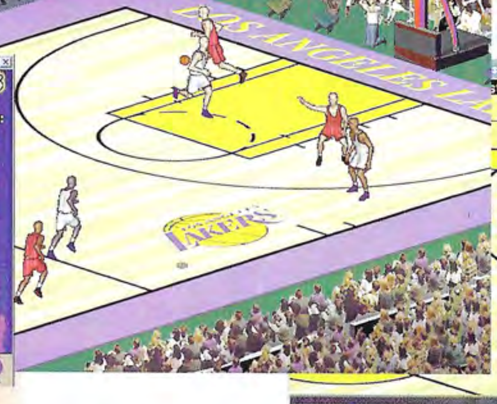
El juego ofrece toda la emoción de la liga de baloncesto americana



y más común divide la pantalla en dos regiones: en la superior y más extensa se muestra el partido, y en la inferior se encuentra un tablero en el que se recoge el jugador que tiene la pelota (incluso aparece su fotografía) y la información más relevante del encuentro, como la puntuación, el tiempo restante o el número de faltas cometidas por el equipo. El segundo, elimina la región inferior y, a modo de lupa, aumenta los gráficos de los jugadores hasta alcanzar el doble de su tamaño original. Un tercer modo gráfico permite observar al mismo tiempo tanto el panel de información como la ampliación gráfica de los jugadores. Además, siempre es posible optar por resoluciones gráficas más altas; NBA Full Court Press permite establecer resoluciones comprendidas entre 640 X 480 pixels y 1.280 x 1.024 pixels.









El truco es...

No es necesario que te aproximes hasta debajo del aro para meter una canasta. Recuerda que tus jugadores poseen una calidad fuera de lo común y que podrás encestar cómodamente si buscas una buena posición de tiro en el exterior.

¿Simulación?

En este juego existen muchas opciones que el jugador puede variar a voluntad y que incrementan notablemente la realidad de la simulación. Todo (o prácticamente todo) es posible en este juego: desde cambiar jugadores o estrategias hasta configurar las reglas del mismo como, por ejemplo, las faltas por defensa ilegal; incluso es posible definir si un jugador se puede lesionar o hacerse daño en un partido. Todos estos parámetros se pueden definir en cualquier momento accediendo a las opciones del partido que se está jugando; existe la posibilidad de guardar las opciones y usarlas en todos y cada uno de los encuentros.

Por último, es necesario comentar someramente que este simulador ofrece cuatro distintos modos de juego: Single game (un único partido), Season (temporada), Playoffs (finales) y Practice (practicar). La traducción de estas cuatro opciones es bastante autoexplicativa.

Calidad Microsoft

Si por algo se ha caracterizado Microsoft a lo largo de los años ha sido por la excelente calidad de sus productos, algo que se extiende también a este juego. Los amantes de este deporte sabrán apreciar en su justa medida este nuevo juego.

Calificación

NBA Full Court Press

Pros: La calidad de este simulador es asombrosa. El excelente aspecto de los gráficos, las distintas opciones de juego que es posible escoger y su gran jugabilidad forman uno de los mejores simuladores de baloncesto que se han visto hasta la fecha.
Contras: Los usuarios que no dispongan de Windows 95 y/o de un equipo de elevadas prestaciones (al menos un Pentium a 75 MHz acompañado por 16 Mb de RAM) no podrán comprobar con sus propios ojos las excelentes características de este juego.



El mejor de su género con diferencia

Links LS

Pese a que podría ser considerado como un juego de golf más, este título se desmarcará de sus competidores gracias a su impresionante calidad técnica.

Podría decirse que Links LS es el colofón del espectacular cambio que han experimentado los simuladores de golf en los últimos años. Su increíble calidad gráfica, que tan sólo rivaliza con la excepcional simulación de este deporte, convierte a Links LS en el mejor juego de golf que se ha creado hasta la fecha, aunque no todo es color de rosa: configurar el apartado gráfico puede ser un autentico suplicio.

Links es todo un clásico entre los simuladores de golf. Sus versiones se han sucedido en constante evolución hasta alcanzar el que parece ser uno de los últimos peldaños: Links LS. Y decimos uno de los últimos porque, a las excepcionales características de este juego, tan sólo se pueden añadir "pequeños" matices, tales como el olor de la hierba o el tacto del palo de golf; el resto se incluye en los tres CD-ROM del juego.



Gráficos sin igual

El entorno de juego ha sido recreado con unos gráficos cuya calidad no se puede expresar con palabras; no es posible plasmar en negro sobre blanco una sensación como la que se experimenta jugando a Links LS. La resolución gráfica que puede alcanzar el juego (desde 800 x 600 pixels a 1.600 x 1.200 pixels, con una profundidad de color que varía entre 15 y 24/32 bits) contribuye decisivamente a que Links LS se convierta en uno de los mejores, si no el mejor, juego de golf creado hasta la fecha. Pero existen otros detalles, como los golfistas totalmente reales, los detallados movimientos que realizan o su comportamiento según el resultado del golpe, el maravilloso sonido ambiental o el increíble aspecto del recorrido los que hacen merecedores al juego de una especial distinción.

Pero no acaban aquí las buenas características de Links LS. Existen nuevos modos de juego, es posible jugar en red o por modem hasta con ocho jugadores, la calidad de los vídeos que incluye es muy alta, existen múltiples cámaras, etc.

Es necesario comentar un detalle relacionado con los vídeos. Pese a mostrarse con un tamaño de 640 x 480 pixels, en realidad son redimensionados al doble de su tamaño cuando se reproducen, aunque la calidad de los mismos es muy alta. No obstante, es posible visualizarlos a su tamaño real.

Con un ordenador potente, la jugabilidad de Links LS es muy alta. Se ejecuta de forma muy rápida y los controles son excelentes. Para golpear la pelota se emplea un gráfico en el que una bola de golf aparece rodeada con una aparentemente misteriosa línea. Con esta línea se controla la fuerza y la dirección de la pelota, y aprender a manejar este control es vital para obtener una buena tarjeta. Aunque el jugador no sea un experto, es posible configurar el nivel de dificultad del juego y existen ayudas de Links que facilitan enormemente el desarrollo de un recorrido, como el caddy o una opción que muestra la posición de la bandera a modo de orientación.



Incompatibilidad gráfica

Pero, al igual que no existen calificativos para elogiar en toda su extensión la extraordinaria calidad de este juego, es necesario hacer una dura

Links LS

Precio: 8.995 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 DX2/66 MHz, 12 Mb de RAM (16 para Windows 95), 70 Mb de disco duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 8
Editor: Access
Distribuidor: Proein



El entorno del juego ha sido recreado con unos gráficos cuya calidad no se puede expresar con palabras



El truco es...

Podrás configurar tus golfistas según tus preferencias personales si accedes a la opción Options de la pantalla principal del juego.

crítica a la supuesta compatibilidad con las tarjetas VESA que usamos en las pruebas. Los requerimientos del sistema de Links LS indican que es necesario que el ordenador posea una tarjeta gráfica SuperVGA con 1 Mb de memoria de vídeo capaz de representar una resolución mínima de 800 x 600 pixels con 32 K colores; además, la tarjeta debe cumplir la norma VESA.

Esta tarjeta gráfica es bastante común y es posible afirmar, sin equivocarnos en demasía, que la mayor parte de los ordenadores basados en el microprocesador 486 la tienen (los equipos que poseen un Pentium suelen cumplir este requisito). Probamos el juego en tres ordenadores Pentium con tres distintos aceleradores gráficos y que cumplen sobradamente, por supuesto, los requisitos mínimos del juego: SGS Thomson STG 2000 (Diamond Edge 3D), Mach32 (ATI) y Trio64 (S3); todas estas tarjetas poseen 2 Mb de memoria de vídeo.

El juego, cuando se ejecuta por primera vez, se encarga automáticamente de establecer la resolución y el número de colores óptimo para cada configuración hardware. Y es precisamente aquí donde comenzaron los problemas (y el mal humor del que escribe estas líneas). El juego no fue capaz de configurarse adecuadamente para funcionar con los aceleradores STG 2000 y Mach32 (ATI) después de numerosos e infructuosos intentos; sí pudo ejecutarse, sin embargo, con el chip Trio64 aunque, con demasiada frecuencia, los preciosos gráficos del juego se convertían poco menos que en un pandemónium caótico en el que era imposible distinguir un botón de un golfista.

Y para terminar...

Antes de concluir con la evaluación de este juego es necesario comentar que la puntuación que ha obtenido (4) no se ha visto afectada por los numerosos y, en determinados casos, irresolubles problemas que nos ha ocasionado; la calidad de Links LS es innegable, aún teniendo en cuenta los numerosos quebraderos de cabeza que nos ha proporcionado en su ejecución.

Calificación

Links LS

●●●●

Pros: Los gráficos de este juego son de lo mejor que dos cansados ojos como los del que escribe han podido ver en un simulador de golf.
Contras: La configuración de la tarjeta gráfica puede convertirse en una auténtica odisea.



De nuevo en el césped de Atlanta

Olympic Soccer

Con la famosa Liga de las Estrellas ya empezada, este juego nos propone volver la vista atrás, y tratar de recrear los partidos que se disputaron en Atlanta entre las selecciones olímpicas de los diferentes países participanates.

Si la derrota de la selección española de fútbol te dejó mal sabor de boca cuando fue eliminada en los prolegómenos de la competición de los últimos Juegos Olímpicos, ésta es tu oportunidad para cambiar el curso de la historia futbolística de nuestro país (al menos virtualmente, claro está). Olympic Soccer es el juego que marca el renacer de la competición de fútbol de la Olimpiada de Atlanta en tu PC, un simulador ideal para aquellos que piensan que el fútbol es algo más que un deporte.

Los simuladores de fútbol siempre han contado con un gran éxito entre los miles de aficionados españoles a este deporte. No debemos olvidar que, en España, se usan indistintamente las expresiones "fútbol" y "deporte rey" para denominar no ya un deporte cualquiera, sino un auténtico fenómeno de masas que mantiene en vilo semana a semana a cientos de miles de personas.

Las cadenas de televisión siempre retransmiten los partidos en los periodos de máxima audiencia; los locutores de radio se dejan la voz cada vez que un jugador logra introducir el balón en la portería contraria; los hinchas vociferan y apoyan a su club como si en ello les fuese la vida... Y, de un tiempo a esta parte, los usuarios de PC también pueden disfrutar delante de su monitor de este apasionante deporte; uno de los últimos exponentes de este tipo de simulación deportiva es precisamente este Olympic Soccer.



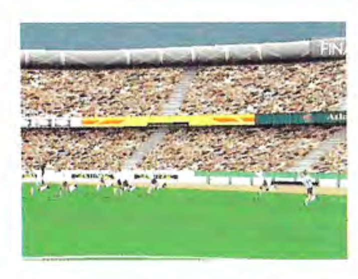
Simulación olímpica

Es bastante habitual que las compañías lancen un juego de fútbol inmediatamente



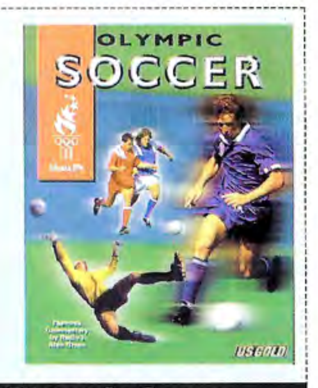






antes, durante o días después de un evento futbolístico de la categoría de una liga (nacional o europea) o de una Olimpiada. Cualquiera de estas competiciones es una buena oportunidad de crear un simulador de fútbol que refleje, en mayor o menor medida, las características y el espíritu de estos eventos deportivos.

Olympic Soccer es, como indica claramente su nombre, un juego que recrea una competición de fútbol Olímpica; la fecha de su lanzamiento muestra sin lugar a dudas que el juego simula la competición que tuvo lugar en Atlanta aunque en esta ocasión la desorganización no desalentará al impaciente jugador. Todos los equipos que tomaron parte en esta competición se encuentran preparados, en forma de unos y ceros, para saltar al campo de fútbol, y tan sólo esperan el momento en que el usuario desee marcar unos cuantos goles, preferiblemente en la portería contraria, para dar lo mejor de sí mismos.



Olympic Soccer

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM, 55 MB de Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: U.S. Gold
Distribuidor: Electronic Arts



Los gráficos de los jugadores presentan un marcado aspecto poligonal

El truco es...

En los contraataques, trata de salir con el balón controlado por las bandas. Cuando superes el centro del campo, pasa la pelota al centro; es muy probable que algún compañero pueda recogerla y enfilar directamente a portería con el balón pegado a los pies. Además, cuando vayas a recibir la pelota, no esperes estático a que caiga a tus pies. No lo hará.

Modos de juego

Como no podía ser de otra forma, existen en este juego varios modos de competición que aportan una nota de variedad a la simulación. Arcade, Olímpico, Exhibición y Liga son los cuatro distintos modos de juego que ofrece Olympic Soccer. Si el jugador tan sólo desea disfrutar un ratito jugando al fútbol, puede escoger Arcade y Exhibición, mientras que si lo que quiere es comprobar si es el mejor entre los mejores, demostrándolo en varios partidos, deberá optar por seleccionar Olímpico o Liga.

Poligonalidad gráfica

Los gráficos de los jugadores presentan un marcado aspecto poligonal, y no son ni grandes ni pequeños, sino todo lo contrario; con esta ambigua afirmación se pretende explicar que el tamaño de los jugadores es el adecuado para que la jugabilidad del simulador alcance un nivel bastante aceptable. Claro está que en la jugabilidad de un programa de este tipo también influyen otros aspectos del mismo, como los controles o la velocidad de ejecución; Olympic Soccer cumple a la perfección en ambos aspectos, ya que a 640 x 480 pixels se ejecuta de forma bastante rápida, y los controles son cómodos (es posible jugar con joystick, aunque es aconsejable utilizar el teclado) y la respuesta de los jugadores a ellos prácticamente instantánea.

Existen multitud de puntos de cámaras que permiten observar el juego desde prácticamente todos los ángulos posibles; el punto de vista de la cámara puede variar en colocación y en ángulo (medido desde una imaginaria línea vertical). Otras opciones interesantes del juego son la posibilidad de escoger la colocación de los jugadores en el césped (por ejemplo, 3-3-4), o las opciones que permiten escuchar el comentario de las jugadas "en directo" (desgraciadamente, en inglés), de cambiar la meteorología, e incluso por último de escoger el estadio en el que se disputará el partido.

En definitiva, este Olympic Soccer de U.S. Gold es un juego intrascendente y divertido con el que cualquier apasionado del fútbol puede disfrutar sentado frente al monitor de su ordenador, aunque –tal vez– eche en falta el olor del césped recién segado.

Calificación

Olympic Soccer

Pros: Es un juego muy entretenido en el que el jugador tan sólo tendrá que preocuparse de ser el mejor en el césped. Las numerosas vistas de la cámara es una de las mejores características de este simulador.

Contras: Algunos juegos similares no sólo incluyen un modo arcade, sino que también ofrecen simulación a nivel de entrenador o de presidente de club, algo de lo que carece Olympic Soccer.



El guerrero siberiano
Hind

Digital Integration vuelve a la carga con un nuevo simulador de helicóptero. El MIL-MI 24 HIND("cierva" en inglés), demostrará en combate que tiene poco de herbívoro y mucho de carnívoro.

A pesar de que fue diseñado y construido antes que Apache, y por tanto dispone de una tecnología algo más antigua que éste, el Hind es un formidable enemigo para cualquier oponente, y evidentemente superior a los Havoc, Hokum y Werewolf.

Adoptando la filosofía de accesibilidad para cualquier tipo de usuario, Digital Integration ha implementado dos modos de combate pseudo–arcade; y para los expertos pilotos un grueso núcleo central que permite realizar misiones de entrenamiento, volar misiones completas o iniciar una campaña –además del juego en red que permite enfrentar el Hind a otras máquinas como el Apache–.



Preparativos

Tras poner nombre al piloto, es hora de decidir que vamos a hacer. Lo aconsejable en esta clase de simuladores, que recrean perfectamente el comportamiento de la aeronave, es entrenar y familiarizarnos con él, pero esto queda a elección de cada uno.

Tanto si se vuelan misiones sueltas como una campaña, se puede elegir entre tres zonas de combate: Kazakhastan, Corea y Afganistán, cada una con su terreno (de profundos valles a anchas planicies), su situación política y sus enemigos. No hay ninguna más fácil que la otra, todas prometen acción y riesgo.

La misión elegida o adjudicada, aparecerá representada en un detallado mapa, donde se nos indicará el camino a seguir y los puntos por donde pasar y/o atacar. Disponemos de varias opciones, como ver los emplazamientos de unidades aliadas y enemigas, recorrer la ruta asignada –pudiéndola ver en 3D, a vista de satélite o un punto en concreto– y varias más que ofrecen una idea muy definida de lo que se espera que hagamos.

Hind

La cabina del piloto está increíblemente detallada con todos los instrumentos, desde los habituales, como pueden ser el medidor de velocidad, el altímetro, el medidor de R.P.M. o el radar, hasta las no tan habituales como pueden ser el H.M.S., un visor montado en el casco, el L.L.L.T.V. –un sistema de vídeo de baja intensidad que nos ayudará a localizar al enemigo cuando tengamos poca visibilidad– o el Sistema Natasha, un avisador de amenazas con voz femenina.





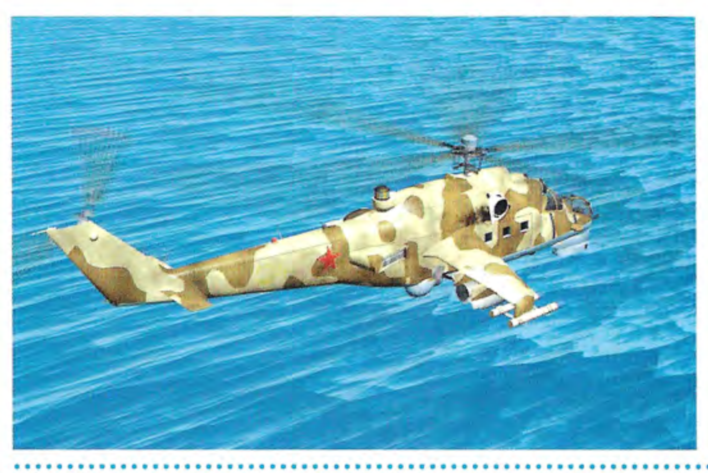






Hind

Precio: 7.995
Requerimientos de Sistema: 486/33 Mhz, 8 MB de RAM, CD-ROM 2x, SVGA, DOS 5.0, compatible Windows 95
N° de jugadores: De 1 a 16
Editor: Digital Integration
Distribuidor: Proein



El HIND incluye el sistema Natasha, un avisador de amenazas con voz femenina



Los señores de D.I. han programado un modelo de vuelo con tres niveles que nos alejarán o acercarán al modelo de vuelo real del HIND. Es aconsejable el de novato, ya que con los otros dos podremos acabar empotrados en el suelo con suma facilidad.

Además del piloto está el copiloto o W.S.O. (operador del sistema de armas), quien se encargará de las armas. Tenemos así que hacernos cargo de las tareas del piloto y del W.S.O., aunque si esto nos parece excesivo y nos vemos incapaces de hacerlo, D.I. ha diseñado lo que han llamado Silicon W.S.O., un operador de armas con inteligencia artificial que manejará las armas de forma automática, pudiéndolo activar y desactivar dependiendo de nuestras necesidades.

Topología del terreno

D.I. quizá se ha centrado demasiado en el helicóptero en sí, dejando el tema de los gráficos un poco de lado. El HIND se ha quedado bastante cerca de la realidad, los objetos representan lo que son, veremos un C–130 y diremos, "si, efectivamente los es", aunque de un verde monótono y uniforme como muchos otros vehículos. No veremos más detalles en ellos. Esto no quiere decir que sean malos; cumplen su función, pero algo más de detalle no habría estado de más. Con el terreno pasa más o menos lo mismo: algo más de detalle en las texturas de primer plano habría aumentado el realismo. HIND anda un poco flojo en cuanto a gráficos, sobre todo en comparación con otras simulaciones recientes.





El truco es...

Cuando te veas agobiado por el enemigo, utiliza el Silicon W.S.O. para quitarte trabajo de encima y poder concentrarte más en esquivar al enemigo.



Calificación

Hind



Pros: Recrea un helicóptero ruso y con detalle, algo a lo que se nos tiene poco acostumbrados, teniendo en cuenta que la mayoría de los simuladores son de aeronaves occidentales.

Contras: Como siempre sucede en este tipo de juegos, el nivel de detalle de los gráficos es ajustable para no perder velocidad dependiendo de la máquina, aunque como siempre, esto va en detrimento visual del juego.





COMPUTER GAMING WORLD

HIND concurso

El concurso

Proein y Computer Gaming World quieren ofrecerte la oportunidad de disfrutar en tu ordenador de un increíble duelo de titanes entre dos de los helicópteros de combate más poderosos del mundo: Apache y Hind.

El sistema para participar es muy sencillo: sólo tienes que enviar el cupón que hay en esta página con la respuesta correcta a la pregunta que encontrarás en él. En esta ocasión habrá treinta ganadores, pero sólo cinco de ellos conseguirán dos de las mejores simulaciones de los últimos tiempos. Hind y Apache te ofrecen un detallado mundo tridimensional en el que podrás volar a tu aire o participar en peligrosas misiones de reconocimiento y ataque que se desarrollan en toda suerte de escenarios. Los premios son los siguientes:

5 PRIMEROS PREMIOS:
Compuestos por un juego Hind, un juego Apache y una magnífica camiseta de Hind.
25 SEGUNDOS PREMIOS:
Compuestos por una camiseta y una alfombrilla de ratón de Hind.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre
Apellidos
Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

¿En qué tres escenarios transcurren las misiones de Hind?

1.
2.
3.

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso HIND")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas acertadas, se procederá a escoger 5, que conseguirán los 5 primeros premios del concurso, compuestos por un juego Hind, un juego Apache y una camiseta. A continuación se extraerán otros 25 cupones, que conseguirán los 25 segundos premios del concurso, compuestos por una camiseta y una alfombrilla de ratón. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Diciembre de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Diciembre de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Diciembre de 1996, publicándose el resultado en el número 13, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



Los ganadores de los 25 Rise Of The Robots del sorteo Egyptian Quest publicado en el nº9 de CGW son:

Ildefonso Amil Morales..............Madrid
Fco. Javier Blanco López ....Asturias
Nacho de la Maza Aguilera.........Guadalajara
Roberto Orozco Ruiz..................Sevilla
Lydia Peral Pérez ....Barcelona
Juan José García Laporta...........Alicante
Javier Hidalgo Alcaraz...............Sevilla
David Ruiz Miguel ....Madrid
Jesús Guerrero Botella...............Córdoba
Constancio Amurrio García......... Valencia
Jordi Bertrán Corredor .... Barcelona
Manuel A. Colorado Barbosa......Badajoz
Jose Mª Serrano Peña ....Cádiz
Juan Jose Simón Simón ....Guipuzcoa
Carlos Valiño García ....Madrid
Antonio Rodriguez Romero........Cádiz
Alfredo Calvo Andrés ....Guipuzcoa
Javier Blasco González ....Huesca
Agustín Raluy Pirla.....................Huesca
Emilio González Filgueiras..........La Coruña
MªIsabel Morejudo Gómez..........Ciudad Real
Ricardo Casals Varela ....Pontevedra
Flor Argentina Mejías.................Córdoba
Jose Antonio Calvo Martínez......Ciudad Real
MªCarmen Calderón Obregón.....Cáceres



DRAGON'S WORD SOFTWARE

C/ Lago de Constanza,10
MADRID 28017
TLF: 3773206

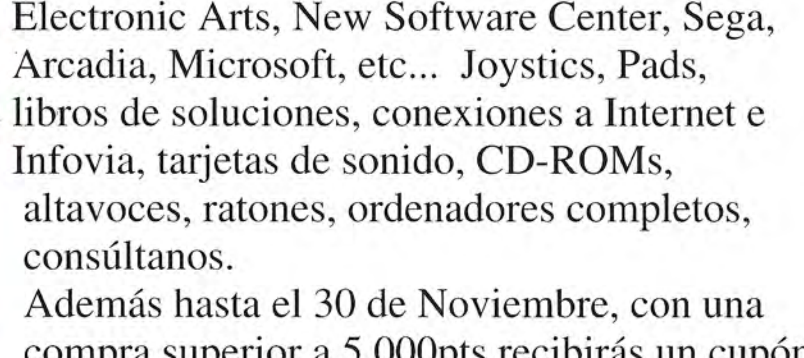




¿TE GUSTA...?

... desintegrar a todos los mutantes.
... meter más goles que Raul o Kiko.
... machacar la canasta como Jordan.
... conducir en el mejor equipo de F1.
... pegarte con el mejor Ninja.
... pilotar un triplano, un Tomcat o un Jet.
... consultar enciclopedias o aprender idiomas.

Ven a ***DRAGON´S WORD***, aquí podrás encontrar el juego que más te guste para tu PC. Tenemos los mejores títulos de las mejores marcas del mercado: Erbe, Proein, Virgin, Electronic Arts, New Software Center, Sega, Arcadia, Microsoft, etc... Joystics, Pads, libros de soluciones, conexiones a Internet e Infovia, tarjetas de sonido, CD-ROMs, altavoces, ratones, ordenadores completos, consúltanos.



Además hasta el 30 de Noviembre, con una compra superior a 5.000pts recibirás un cupón del sorteo de un SUPER ORDENADOR, P150,
1´5Gb HD, CD x8, SB32, Monitor 15”, etc...

















AHORRA EN !TODOS LOS JUEGOS¡
! 300ptas ¡ Oferta valida lectores Computer Gaming World.
Valida hasta el 15 de Noviembre 1996
PRESENTANDO ESTE CUPÓN



Infernalmente celestial

Afterlife

La espera ha terminado: Lucas ya tiene listo su primer título de estrategia, un experimento difícil de calificar debido a su tremenda originalidad. ¿Cómo es la vida después de la muerte para una raza alienígena?

Lo mejor en estos casos es empezar por el origen de todo, las aficiones de un señor llamado Mike Stemmle –conocido por los seguidores de Lucas por Sam & Max entre otros títulos–. Mike ha pasado innumerables horas de trabajo jugando a costa de LucasArts con juegos tipo SIM. Todos esos juegos poseen un factor común: el jugador conoce de antemano ciertos aspectos de la situación que se plantea; por ejemplo, que no es buena idea emplazar una central nuclear junto a una zona residencial.

¿Pero qué pasaría si el jugador se enfrentase a una situación diferente en la que no conociese necesariamente de antemano las reglas? Reencarnación, almas, el más allá... Mike quería hacer un juego tipo SIM, pero deseaba que fuese radicalmente diferente a todo lo que se había hecho hasta entonces. Desde luego lo ha conseguido: Afterlife es el primer juego que pone al jugador al mando el Más Allá, del Cielo y el Infierno.

Entrando en situación

En un planeta muy lejano viven los OBEM (Organismos Biológicos Éticamente Maduros), unos seres que creen en la vida después de la muerte y en la reencarnación. Las Autoridades Eternas designan a un Demiurgo –el jugador– para gestionar el más allá de las almas de los OBEM. El objetivo es muy sencillo: conseguir el más allá más eficiente posible, proporcionando a cada alma el premio o castigo que espera. El proceso de almas reportará unos ingresos celestiales al Demiurgo, un "salario" que tendrá que emplear en mejorar y ampliar las estructuras existentes en el cielo y el infierno.

Las almas de los OBEM se dividen en hasta 11 tipos diferentes, según las creencias que cada individuo tenga sobre el más allá y lo que podrá encontrar en él. En un principio, basta con tener en cuenta que además de las almas que esperan un cielo o un infierno, hay otras que esperan reencarnarse, lo que exigirá una atención especial para con ellas. Aparentemente todo es muy sencillo: emplazar unas puertas tanto en el cielo como en el infierno para dar la bienvenida a las almas, crear zonas con los premios y castigos correspondientes a cada uno de los siete pecados capitales, poner unas estaciones de karma para las reencarnaciones, y conectarlo todo mediante carreteras. Entonces se activa el paso del tiempo –tres velocidades diferentes en el



Afterlife

Precio: 7.700
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, CD-ROM 2x, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.0 o Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe







Las Autoridades Eternas han autorizado a Aria y Jasper a asesorar al Demiurgo en su tarea



menú–, y los OBEM comienzan a morir, sus almas llegan al más allá y las estructuras creadas por el Demiurgo evolucionan.

¿Qué es todo esto?

Hasta aquí todo va bien y no resulta demasiado difícil de comprender, pero los problemas surgen uno tras otro con el paso del tiempo y la avalancha se hace imparable. ¿Qué está pasando? Para ayudar al Demiurgo las Autoridades Eternas han autorizado a Aria y Jasper –una ángel y un demonio respectivamente– a asesorarle en su tarea. Ellos comunicarán la existencia de los problemas y apuntarán de forma indirecta a la solución, pero nunca ofreciendo una respuesta concreta a las preguntas que un Demiurgo novato se plantea, como por ejemplo ¿cómo sé yo qué zonas de premio o castigo tengo que ampliar para no perder almas?





Aunque la pérdida de almas no es algo preocupante mientras se mantenga dentro de un rango razonable, hay muchos otros factores que influyen negativamente en la evolución del Más Allá y cuyo control resulta extremadamente difícil, como por ejemplo el equilibrio, las buenas o malas vibraciones, o la falta de asistencia de almas a las escuelas de ángeles y demonios. Con estos y otros aspectos de la gestión del Más Allá, lo que en un principio parecía tan fácil se transforma en algo sumamente complejo en cuestión de pocos minutos.

Entonces surgen el mare magnum de controles, el caos y la desesperación, produciéndose una en-

Aria y Jasper

Ángel y demonio no cesan de decirme que hay que mantener el equilibrio. ¿Cómo lo hago?

Puedes solucionar este problema de dos formas: manualmente empleando la Microvista –el método barato–, y automáticamente utilizando el Macroadministrador –el método caro–. Para ahorrarte un buen dinero, detén el avance del tiempo y pulsa el icono del cielo o el infierno. Ahora utiliza la lupa para ampliar cada estructura y visualizarla en la ventana de Microvista. Con el icono de la balanza, te aparecerá una barra en la parte superior de la ventana. Mueve el deslizador a izquierda o derecha hasta que la barra sea de color blanco. Este sistema es totalmente gratuito, pero lleva bastante tiempo. Si tienes dinero para derrochar, pulsa sobre el icono del Macroadministrador, en la nueva ventana el icono de automático y marca el color o colores –pueden ser todos– que quieres equilibrar, tanto en el cielo como en el infierno. El coste de la operación aparecerá en la zona inferior de la ventana, y si deseas llevarla a cabo, sólo tienes que pulsar el icono del dinero.

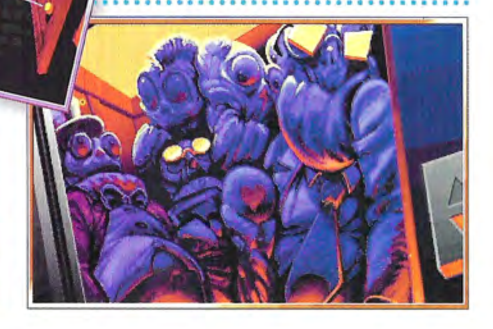
Aria no deja de darme la paliza con que en el cielo no hay diversidad. ¿Qué hago para que se calle?

Desactiva la ventana de tus consejero. No, es broma. A las almas celestiales les encanta ir a visitar a otras almas que disfrutan de recompensas distintas a las suyas. Debes asegurarte de que ninguna estructura de destino esté rodeada por otra del mismo color. Normalmente, si creas cuatro zonas de diferente color, con un tamaño de 3x3 cada una, y haces una carretera alrededor, todo el mundo será feliz.

Las almas de los OBEM se dividen en 11 tipos







Los consejos de Mike Stemmle

Directamente de las manos del creador de Afterlife y aportando algunas cosas de nuestra propia cosecha, te ofrecemos una serie de consejos prácticos que te salvarán de los Jinetes del Apocalipsis.

No gano dinero, siempre estoy en números rojos. ¿Qué puedo hacer?

La única forma de conseguir beneficios es construir muy despacio: las carreteras, los demonios y los ángeles cuestan un dinero. Al principio de la partida, pon el juego en el modo Intervención Divina y crea zonas de 3x3 para cada color, una escuela, una estación de karma, una puerta, una topia, un par de sifones, y haz las conexiones pertinentes con carreteras y vías kármicas. Debes hacer esto tanto en el cielo como en el infierno. Activa la ventana de Aria y Jasper y el gráfico de población, colócalos de forma que no te pierdas nada de lo que sucede, ajusta la velocidad a Demoníaca y espera. Puedes tardar unos 1500 años en obtener beneficios, así que no te preocupes por ello de momento.

Estoy perdiendo almas de los OBEM. ¿Cómo las recupero?

Fíjate bien en el gráfico de población: cada barra se corresponde con un pecado o virtud, y aparecerá rellena de izquierda a derecha a medida que la población que disfruta de la zona en cuestión crezca. El total de la barra es el espacio disponible para ese pecado o virtud. Cuando esté totalmente llena, empezarás a perder almas porque no hay sitio para alojarlas. Para el avance del tiempo un momento y crea unas zonas –recuerda, de momento pequeñas– que correspondan con el pecado o virtud saturados. Vuelve a activar el tiempo y espera. También puedes perder almas por saturación de las estaciones de karma, y la solución es crear más estructuras de transporte.

Tengo un problema con las carreteras del cielo. ¿Dónde está el MOPU?

Por desgracia tú eres el MOPU. Debes asegurarte de que puertas, topías, recompensas, escuelas y sifones estén bien conectados con carreteras. Además, has de tener en cuenta que al principio del juego, las recompensas que hay más cerca de la puerta se llenarán rápidamente, y por tanto las almas que lleguen posteriormente tardarán más en llegar a su destino. La solución a esto es poner más puertas y estaciones de karma, pero cuidado, ya que ambas emanan malas vibraciones.

Hay malas vibraciones. ¿Qué hago?

Las topías y las escuelas emanan buenas vibraciones, pero la mejor forma de librarse de las malas vibraciones es con uno de tus edificios especiales, algo que lograrás a medida que aumente la población –sólo puedes construir uno de cada, ya que son gratis, pero si destruyes uno de ellos podrás colocarlo en otro lugar–. Emplaza uno de estos edificios especiales junto a tus puertas o estaciones de karma y se reducirá la influencia negativa. Has de tener en cuenta también, que los sifones generan residuos tóxicos que perjudican al cielo y al infierno.

Tengo escuelas de entrenamiento, pero no hay nadie en ellas. ¿Es que aquí no estudia nadie?

Las escuelas de entrenamiento son como las universidades privadas: cuanto más exclusivas, más gente quiere acceder a ellas. Utiliza la Microvista y reduce el número de admisiones de plazas. Ahorrarás dinero y aumentarás la capacidad de las zonas de recompensa y castigo. Las únicas almas que irán a las escuelas son aquellas que no creen en la reencarnación, así que no es mala idea situar las escuelas entre las puertas y las zonas de recompensa o castigo.

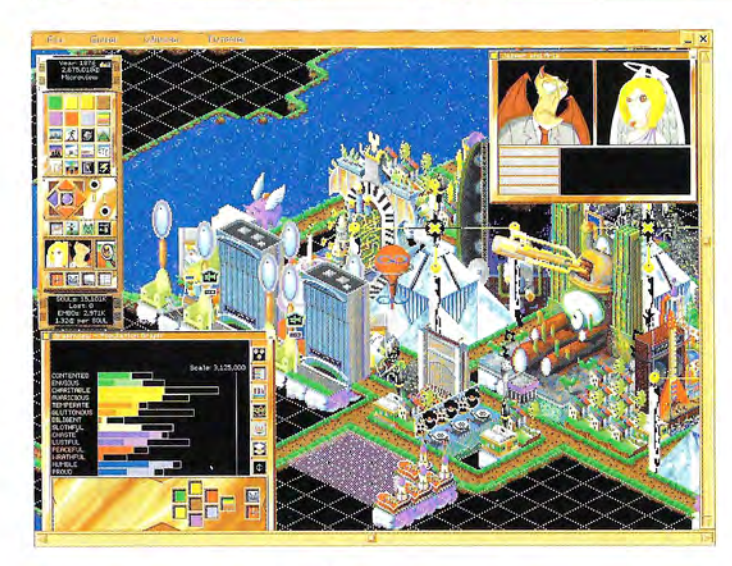


Debemos crear zonas con los premios y castigos correspondientes a los siete pecados capitales











redada madeja que resulta complicado desenmarañar. Sin embargo, sólo hacen falta paciencia, serenidad, y una mente abierta, para hacer frente a todos los problemas, uno por uno. El primer paso es estudiar detenidamente todos esos extraños gráficos estadísticos que ofrece, especialmente el concerniente a la población. Este gráfico de barras proporciona una de las informaciones vitales para no perder almas, ya que indica la virtud o el pecado junto con las almas que ocupan el espacio asignado a ellos, así como la superficie disponible para las estructuras de premio o castigo.

Con tan sólo este gráfico y la Microvista –un sistema para ver cada estructura individualmente y realizar ajustes sobre ella–, se pueden solucionar todos los problemas del Más Allá.

"Caos control"

Afterlife ofrece un interfaz un poco extraño e incómodo en cierta medida, debido sobre todo a la vista isométrica del cielo y el infierno. Hay que andar girando los planos del más allá pa-

Los OBEM

Los OBEM no creen en el cielo o el infierno. ¿Cómo puedo influir en sus creencias?

Pulsa sobre el planeta azul o elige en el menú la opción de Vista del Planeta y pulsa el icono de Principios. Ahora selecciona el icono del cielo, el del infierno o el mixto. Sube un poco la barra que hay a la derecha: el coste de la operación aparecerá bajo la imagen del alma. Cuando tengas el importe justo que deseas gastar, pulsa sobre una zona del planeta densamente poblada y después sobre el icono del dinero.





Afterlife pone al jugador al mando del Más Allá, del Cielo y del Infierno

ra poder acceder a las estructuras necesarias, y aún así, a veces resulta imposible debido a la densidad gráfica de cada casilla.

Casi todas las opciones funcionan mediante el ratón, y muchas de ellas poseen teclas de acceso rápido. El problema es que son tantas que es fácil perderse, con lo que se vuelve al ratón y se pierde un montón de tiempo. El gran defecto del interfaz es que no haya teclas para activar los diversos modos de transcurso del tiempo, obligando a ir al menú cada vez que se desea detener el tiempo o reanudar su paso –la barra espaciadora alterna entre las dos últimas velocidades, pero no es suficiente–.

La banda sonora de Afterlife y los gráficos –en alta resolución– que aparecen en pantalla contribuyen a crear divertidas situaciones a costa de ciertos elementos de juego que es mejor disfrutar jugando, sin anticipación alguna en estas línea. Baste decir que tanto en los edificios especiales como en las zonas de recompensa o castigo, está presente el peculiar sentido del humor de que hacía gala Sam & Max Hit the Road.

En Afterlife se trata un modelo relativamente parecido al esbozado por la escatología cristiana, aunque desde Lucas se afirma repetidas veces a través del manual que esta visión del más allá es suya y que no debe molestar a nadie, puesto que es un juego y su contenido es pura ficción. Dejando a un lado este hecho meramente anecdótico, Afterlife es un juego muy duro al principio, con demasiados datos y controles que manejar. Tras muchas horas de frustración para arañar su árida superficie, el nuevo título de LucasArts se convierte en una más de sus genialidades, aunque eso sí, sólo apto para quien haya jugado antes con productos tipo SIM. Para ellos, y para los neófitos, hay una serie de consejos a lo largo de estas páginas ¡Por cierto!, huelga decir que Afterlife está totalmente en castellano, pero por si había alguna duda, ahí queda eso.



Calificación

Afterlife

Pros: Una vez que se entiende el proceso de las Almas en el Más Allá y el funcionamiento de éste, Afterlife resulta ser un buen juego tipo SIM. Los gráficos y el sonido están a la altura de anteriores producciones de Lucas, y como colofón, el creador de este título ha sido Mike Stemmle (Sam & Max...), quien ha querido poner también un gran sentido del humor en la vida después de la muerte.

Contras: Afterlife es muy duro de jugar al principio, y requieres muchísimas horas ante la pantalla para entenderlo. El manual del juego es prácticamente inútil, así como el tutorial, ya que no explican demasiado y se deja en manos del jugador hacer las averiguaciones de cómo funcionan exactamente todos los elementos del juego.

Suscríbete a:

COMPUTER GAMING WORLD

20% DESCUENTO

Aprovecha esta oferta de suscripción, si quieres recibir en tu casa cada mes Computer Gaming World y ahorrarte el 20% del importe envíanos el cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (Dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido ____
2º apellido ____
Nombre ____
Domicilio ____
C. Postal ____ Población ____
Provincia ____
Fecha de nacimiento ____ CIF/DNI ____ Telf. ____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº ____ de fecha ____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº ____ / ____ / ____ / ____
☐ Tarjeta American Express nº ____ / ____ / ____
Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

Firma:

OFERTA VALIDA PARA ESPAÑA

COMPUTER GAMING WORLD



Guerra por la confederación

Robert E. Lee Civil War General

En enero de 1861 y tras la separación de siete estados se constituyen los Estados Confederados de América. Con constitución propia y un nuevo presidente, Jefferson Davis, el 6 de marzo reclaman a la Confederación 100.000 hombres como reserva militar. El 12 de Abril y con la toma del Fuerte Sumter da comienzo la Guerra de Secesión.

El resultado de la Guerra Civil Americana no sorprende a nadie si tenemos en cuenta los graves defectos en la estructura del ejército del Sur. Mal pertrechado, con escasos recursos y sin industria, no pudo evitar el inexorable descenso en picado. Lo que no cabe duda alguna es que tenía dos grandes ventajas, los hombres más preparados y el General Robert E. Lee. En este programa de estrategia tendremos que intentar meternos en su papel y dirigir a los rebeldes contra el poderoso ejército de la Unión que cuenta no sólo con superioridad numérica sino también viene apoyado por grandes recursos industriales.

Objetivos y modos de juego

El principal objetivo como es obvio consiste en lograr la capitulación de Washington. Este difícil objetivo hay que conseguirlo a través de sucesivas batallas que libraremos contra el ordenador en el modo de campaña, ya que aquí radica toda la emoción del juego y sólo podremos jugar al mando del Sur.

También se puede elegir el bando Nordista siempre que no juguemos en el modo de campaña. Las posibilidades son muy amplias, ya que aparte del modo de campaña se pueden jugar escenarios, batallas como Gettysbourg o Bull Run y se pueden jugar con los dos bandos, contra un amigo por turnos en nuestro ordenador, en dos ordenadores enlazados por cable modem o a través de red.

La acción

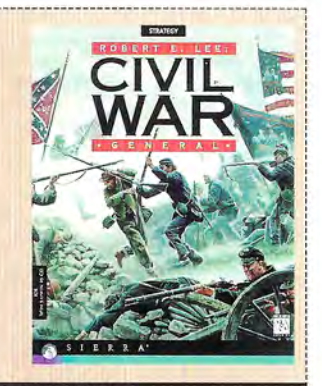
Se desarrolla por el sistema de turnos, pudiendo controlar en cada turno el cuidadoso desarrollo de la acción, las posibilidades son muy amplias puesto que aparte de tener que idear una estrategia adecuada para el desarrollo del combate táctico, debemos cuidar mucho de la moral de nuestros hombres, mantener el ejército bien alimentado y pertrechado.

El juego permite comprar mejores armas a nuestras unidades, reequiparlas o incluso hacer dimitir a uno de nuestros Generales que se muestre incapaz de llevar a cabo nuestras órdenes. Todo el sistema de compra se realiza por puntos de suministro. De ahí la importancia de capturar objetivos primordiales como minas o industrias que elevarán capacidad de compra de nuestro ejército. Las acciones a nivel táctico son numerosas y muy bien recreadas. Se puede ordenar un ataque de artillería, cargas de caballería o incluso ataques de tropas especiales, como ingenieros, francotiradores, etc., que ayudarán a conseguir aislar el ejército enemigo o crear confusión tras sus líneas.

Video y sonido

El programa presenta un aspecto excelente y muy cuidado en todos los aspectos técnicos. El sonido de combate es muy real y ayuda a crear una atmósfera muy adecuada al transcurso de la acción.





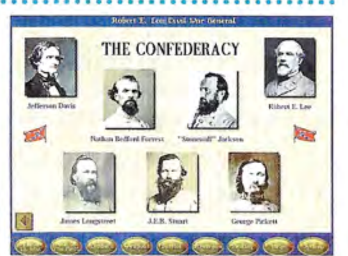
Civil War

Precio: 7.990 (Orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, Windows 3.1 o Windows 95, 8mb RAM, Disco Duro, Tarjeta de Sonido, SVGA VESA, CD-ROM 2x,
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Impressions
Distribuidor: Coktel



Nuestro principal objetivo consiste en lograr la capitulación de Washington





Cada vez que ordenamos a nuestras tropas que disparen, carguen o efectúen fuego de artillería, una secuencia animada nos mostrará un vídeo con escenas reales filmado por profesionales de la talla de Jay Wertz, experto en filmar escenas de batalla para películas y sociedades de "Reenactment" americanas. El tamaño del vídeo es considerable aunque la escasa variedad y las numerosas acciones a realizar harán aconsejable desactivar la opción y concentrarnos mejor en el desarrollo de la acción. La música es excelente y ofrece una gran variedad de temas militares de la época con una gran calidad y orquestación.

Los gráficos están muy cuidados y representan bien el estado de la unidad así como su formación, preparación y oficial al mando. La dificultad se puede elegir al comienzo de la campaña.

En resumen, un buen programa con el que las dosis de estrategia y capacidad táctica harán en la medida de lo posible que logremos cambiar el transcurso de la historia, o bien por el contrario, que aceptemos que Robert E. Lee no pudo haberlo hecho mejor.

El truco es...

Los resultados de cada una de las batallas suman o restan puntos de suministro a nuestro ejército, con lo que aunque tengamos una buena táctica en el plano militar, debemos de tener también una buena estrategia de suministro. Hay que capturar todas las posiciones enemigas que contengan recursos industriales, ciudades, etc., a fin de conseguir los puntos necesarios para poder seguir manteniendo y equipando al ejército.

Calificación

Civil War



Pros: La fidelidad que muestran las unidades combatientes a su entorno histórico. Un sistema de suministro por puntos muy cuidado. Una gran banda sonora para un gran Wargame. Su facilidad de manejo se agradece no siendo óbice para la gran cantidad de posibilidades que ofrece sobre todo, en el modo de campaña.

Contras: El Vídeo se hace repetitivo, en plataformas que alcanzan los requerimientos mínimos del sistema el funcionamiento se torna lento. A veces expulsar a los Nordistas es poco menos que una misión imposible si no tienes un buen apoyo artillero como ocurrió en la realidad.

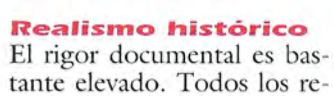


El día más largo

D-Day America Invades

El 6 de Junio de 1944, la invasión aliada en Francia se convierte en realidad. Los hombres de la 82, 101 y 6ª Div. Aerotransportada se desplegaron en Normandía. A lo largo de las playas Utah, Omaha, Gold, Juno y Sword el ejército aliado se dispuso a liberar Francia. Las 24 horas siguientes serían decisivas...

Una nueva entrega de la famosa productora de juegos de guerra por ordenador Atomic Games con la colaboración del gigante de los juegos de mesa Avalon Hill se presenta en el mercado. Concluyendo con la serie ya iniciada por juegos como Velikiye Luki, Utah Beach o Stalingrado, llegamos a una simulación a nivel estratégico de las operaciones aliadas o alemanas en el desembarco de Normandía. El sistema de juego es idéntico a los mencionados anteriormente con la salvedad de la magnitud del programa. La cantidad de tropas bajo el mando del jugador aliado o alemán es bastante más elevada que en anteriores ediciones, complicando el nivel de juego y consiguiendo mayor adicción gracias al complejo uso de las operaciones de apoyo que deberemos ordenar.



Realismo histórico

El rigor documental es bastante elevado. Todos los regimientos, mandos y demás unidades se han respetado a la perfección. La capacidad operativa de las unidades alemanas, junto con los factores importantes que hicieron del desembarco de Normandía un infierno para ambos contendientes quedan fielmente reproducidos en el juego. El mal tiempo, la desorganización la entrada de refuerzos y los suministros son bazas importantes que han de saberse jugar por ambas partes si queremos conseguir una victoria decisiva.

Mecánica del juego

Se desarrolla por el sistema de turnos, transcurriendo fases en las que actuaremos con las unidades disponibles. La cantidad de acciones que pueden realizarse son enormes, el bombardeo aéreo, naval o terrestre y la gran diversidad de misiones de fuego que deberemos de aprovechar si queremos desgastar al enemigo y conseguir nuestras metas a tiempo, llegará a dejarnos indecisos sin saber qué hacer con tanto. El juego se compone de turnos diurnos y nocturnos, en los cuales las condiciones ambientales la llegada de refuerzos así como el cansancio de las unidades, se refleja en la pérdida de efectivos y en la desmoralización progresiva de nuestro ejército. Aparte del juego de campaña que cubre la invasión por entero, podemos elegir también acciones puntuales desarrolladas en esce-





D-Day

Precio: 5.850
Requerimientos de Sistema: 386/SX33 , 8MB RAM, DOS 6.0, Disco Duro, Tarjeta de Sonido, SVGA VESA, CD-ROM 2X
Nº de jugadores: 1- 2
Editor: Atomic Games / Avalon Hill
Distribuidor: System 4



Nos encontramos ante el típico wargame con miles de fichas y opciones

narios que cubren un día o una zona determinada.

Nivel técnico

Con una interfaz para Windows mejorada y con la capacidad de poder dejar la resolución gráfica a nuestro gusto, el juego es muy agradable visualmente. Su aspecto clásico, definición del esquema de turnos y diseño de las fichas de juego, es de agradecer para los amantes del buen Wargame, puesto que deja un sabor clásico. Las opciones de juego tanto a nivel





técnico como estético son variadas y completas. A nivel gráfico es muy adecuado a lo que pretende, los mapas de la zona están muy claros y podemos saber en cualquier momento con un vistazo rápido en la pantalla la localización de las unidades, el lugar que ocupamos, los objetivos de la misión y geográficos más importantes.

Un Wargame puro y duro donde se nota la mano de Avalon Hill y su enorme experiencia en el mundo del tablero, y que como vemos está apostando muy fuerte por el ordenador. Estamos ante el típico Wargame clásico con miles de fichas y opciones, apto para los "rigurosillos" de la estrategia y de los programas con una complejidad media-alta. Como norma general el programa se disfrutará bastante en base a la calidad de juego de un sistema sobradamente probado por Atomic Games. Aunque los efectos sonoros y la música son más bien espartanos, consiguen crear el ambiente necesario para mantenernos en vilo bastantes horas. Un acierto para el aficionado exigente que no quiere dejar cabos sueltos en un programa estratégico, que apoyado por Avalon Hill puede convertirse en un clásico.

Calificación

D-Day

Pros: La gran calidad de la documentación del programa tanto a nivel técnico como a nivel histórico. Los manuales vienen en español junto con suplementos técnicos muy bien detallados y mapas aéreos de las zonas de combate. Las enormes posibilidades y los ingentes recursos de los que disponemos nos harán quedar pegados durante horas utilizando la materia gris si queremos conseguir una victoria decisiva.

Contras: El juego se torna un poco hartante y repetitivo sobre todo para aquellos usuarios que dispongan de los anteriores programas, ya que no existe una diferencia tangible. La gran cantidad de turnos, acciones y elementos a tener en cuenta pueden llegar a parecer incontrolables si no se es un incondicional del wargame clásico.

El truco es...

Ya seamos aliados o alemanes, el mejor truco radica en el estudio de las acciones y recursos de los que disponemos junto a una planificación minuciosa. Intenta apoyar todos los ataques con artillería y aviación cuando el tiempo lo permita. Hay que reemplazar las unidades de primera línea cuando llevan mucho tiempo en acción para evitar el desgaste y facilitarles el suministro. Mover con mucha precaución en las acciones nocturnas.

TOP SECRET

En busca del truco perdido

Como hacía mucho tiempo que no os ofrecíamos un especial combinando trucos de varios juegos, aquí tenéis un pequeño aperitivo para solucionar esos pequeños problemas que siempre aparecen en uno u otro momento.. Si no os parece bastante, recordad que al final del análisis de cada juego hay un truco para el mismo, donde se incluyen pistas y códigos secretos.

Afterlife

Un par de códigos secretos de última hora para la primera producción de Lucas dentro del género de la estrategia de simulación. Para conseguir 10 millones de peniques, pulsa la siguiente secuencia de teclas:

$ (combinando SHIFT y 4)
@ (combinando ALT GR y 2)
ENTER (la tecla, no la palabra)
! (combinando SHIFT y 1)

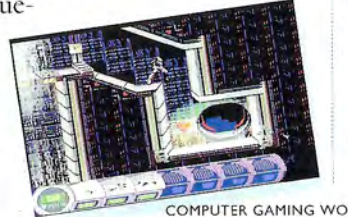


Si quieres obtener otros 10 millones más, sólo tendrás que pulsar ya SHIFT y 1(!) al mismo tiempo. Sólo puedes emplear este truco cinco veces, y la última, alguien te dirá algo sobre la Fuerza y verás cómo la Estrella de la Muerte se pasea por tu Más Allá.

Otra curiosidad que realmente no afecta al juego, pero que no deja de ser divertida –teniendo en cuenta que su creador ha sido Mike Stemmle–, es que si tecleas SAMNMAX (con mayúsculas) 3 veces seguidas ignorando los menús que puedan aparecer, aparecerá un viejo conocido en tu Más Allá.

Abuse

Si estabas desesperado ante la inmensa ola de enemigos que te atacan en este juego de Origin, aquí está la solución a tus problemas. Arranca el juego con el modificador –edit (ABUSE -EDIT) y pulsa SHIFT+Z con el cursor dentro de la ventana de juego. Ahora pulsa TAB y jugarás en modo dios.



Superkarts

Una pequeña ayudita para ser el rey de las pistas de este trepidante juego.



ORIEL . En la pantalla de "Go Karting", teclea este código y obtendrás una nueva pista

BRASENOSE ....Utilízalo en la tienda y conseguirás 10.000 dólares

MANICMARTIN ...Teclea este código durante la carrera y tendrás turbos ilimitados

Strife



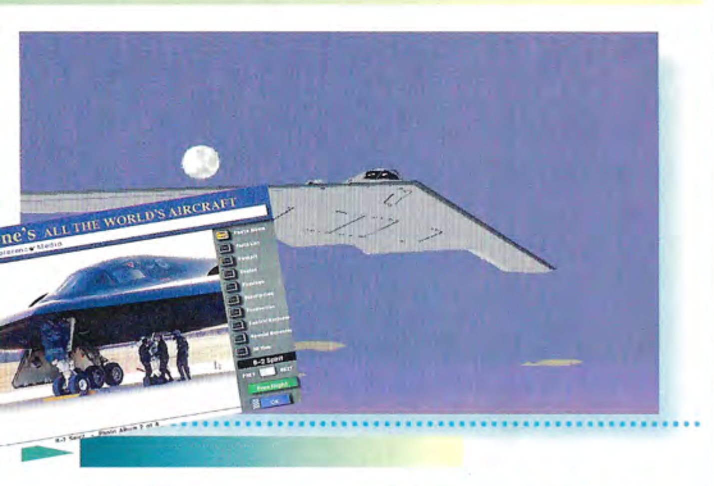
Hay ciertos puntos de este combinado de aventura y acción que resultan bastante difíciles de superar. Para sobrevivir con unas pequeñas trampas, teclea los siguientes códigos en cualquier pantalla de juego:

Códigos secretos para objetos

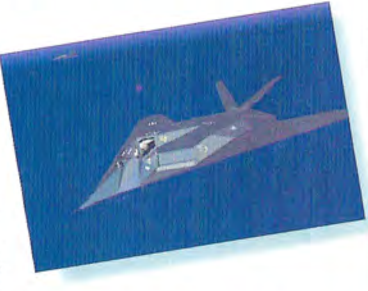
JIMMY ....Conseguirás todas las llaves
BOOMSTIX...........Conseguirás todas las armas
DONNYTRUMP...Conseguirás dinero y todos los objetos
PUMPUP...............Conseguirás todos los accesorios

Códigos secretos misceláneos

OMNIPOTENT.....Eres invencible (similar al modo dios)
TOPO ....Tecléalo en la pantalla del mapa y verás todo el nivel
STONECOLD........Mata a todos los enemigos del nivel
RIFT xx..................Donde xx es el número del nivel al que quieres ir



Advanced Tactical Fighter



Brent Iverson, de Electronic Arts USA, nos facilita un par de trucos para uno de los simuladores de vuelo más impresionante de los últimos tiempos. Para volar con cualquier avión de los que aparecen en la pantalla de información de Vehículos de Combate de los Marines, pulsa CTRL+ALT+SHIFT y el botón de Volar al mismo tiempo. Aunque el avión este sombreado, podrás volar con él.

Fatal Racing

Para terminar, nuestro amigo Juan Manuel Garrido de Alcobendas (Madrid), nos envía los siguientes trucos para Fatal Racing.

Si quieres conseguir nuevos coches, entra en el menú de configuración y teclea uno de estos códigos. Obtendrás un nuevo vehículo para competir.

Suicyco
Mayte
2X4bs23p
Lovebun
Tinkle

Si quieres correr en nuevos modos de competición, cuando el juego te pida el nombre teclea uno de los siguientes: DrDeath –para correr un rally de demolición–, y Superman –obtendrás invulnerabilidad–.



COMPUTER GAMING WORLD

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento


Nº1. JUEGO DE REGALO: "Simon the sorcerer"


Nº2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"


Nº3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"


Nº4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"

Nº5. JUEGO DE REGALO: "RingWorld"


Nº6. JUEGO DE REGALO: "Blue Force"


Nº7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"


Nº8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"

La información más seria y veraz sobre el mundo de los juegos de ordenador


Nº9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"


Nº10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"



Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

COMPUTER GAMING WORLD

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nombre
Empresa
Dirección
Población
C.Postal
Telef.
Edad
CIF/DNI
Provincia
Profesión

FORMA DE PAGO:
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso



COMPUTER GAMING WORLD



El concurso

Virgin y Computer Gaming World te proponen un sencillo reto con uno de los juegos de estrategia más adictivos del año: Z, la última producción de los Bitmap Brothers. Con múltiples misiones en el modo de campaña y más aún en el modo multijugador, Z te transporta a cinco mundos diferentes en los que unos salvajes y divertidos robots se enfrentarán por la supremacía sobre estos planetas. Psicópatas, tanques pesados, jeeps, unidades láser y muchas más unidades militares, se pondrán a tus órdenes para arrasar el fuerte enemigo.

Una de las cosas que más ha llamado la atención acerca de este juego es precisamente su nombre, una sóla consonante, la última del alfabeto. Y por ello, precisamente lo que os vamos a pedir en este concurso es que exprimais vuestra imaginación –os sugerimos que le deis un buen repaso al artículo que publicamos el mes pasado–, y penséis como hubierais llamado al juego de los Bitmap Brothers si estos genios de la programación os hubiesen pedido que lo bautizaseis. Si así lo haces y nos envías el cupón que hay a pie de página, entrarás en el sorteo de los siguientes premios:

PRIMER PREMIO: Una magnífica cazadora "Bomber" de Virgin Interactive Entertainment y 10 novedades musicales en CD del sello musical de la compañía.

CINCO PREMIOS ACCESORIOS: compuestos por 1 camiseta negra de Virgin, 1 póster de Z, 1 juego Screamer en CD-ROM, 1 juego Lost Eden en CD-ROM, y 1 Pin de Virgin.



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....

TU NOMBRE ALTERNATIVO PARA "Z" ES:

....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26. 28037
Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Z")

2.- De entre todos los cupones que se reciban, se procederá a escoger el mejor nombre alternativo para "Z", que conseguirá el primer premio del concurso. A continuación se escogerán cinco finalistas, que conseguirán los cinco segundos premios del concurso. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Diciembre de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Diciembre de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Diciembre de 1996, publicándose el resultado en el número 13, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Los ganadores de los 5 Pinball Wizzard del sorteo publicado en el nº9 de CGW son:

Pablo Aznar Ortega..........Sabadell (Barcelona)
Fco. Javier Sánchez Cascos..........Cerdanyola (Barcelona)
Guillermo Ruiz Bastián..........Madrid
Jose García de la Cruz..........Toledo
Sebastián Martinez Sánchez..........Cadiz

COMPUTER
GAMING WORLD





La Bastilla, corazón de la Francia revolucionaria del siglo XVIII. Siniestro lugar en donde se llevaron a cabo las más degradantes torturas y mutilaciones, aparece entre la neblina del alba como un negruzco mastodonte de piedra. La monarquía y la nobleza, bañadas en sangre al grito de ¡Liberté, Egalité, Fraternité!, pasan allí sus últimas horas antes de ser conducidas a los Tribunales.

Toda Francia está confusa y París se ha levantado en armas. Las clases gobernantes viven sus peores días en un país donde el rey había sido más que el Sol. Momentos antes de la destrucción de esa prisión por el populacho, Van Hursen se materializa en el interior de la cárcel debido a un fallo en el control direccional del tiempo que le acarreará un grave problema: se encuentra en el bando equivocado. Su juicio y la irremediable condena a muerte están próximos; el patíbulo a punto y la guillotina dispuesta...

Habiendo perdido la edición de Antoine Vérard del "Libro de Horas de Carlos VIII", entre cuyas miniaturas se encontraban las claves para la localización de la cuarta llave del Arca de la Sabiduría, Van Hursen tendrá que comenzar desde cero. Un nombre: Delaclé, es el único dato que retiene en su memoria.

¿Cómo contactar con la burguesía?, ¿Será posible comenzar una búsqueda en una ciudad donde reina el caos sin el breviario del Rey de Francia? Solo un milagro podrá llevar a Van Hursen desde una muerte segura al triunfo absoluto en la búsqueda de la Cuarta Llave. ¡Tantas dificultades con su objetivo casi logrado...!

INSTRUCCIONES

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 486, 4 MB de RAM (550K de memoria convencional libres), VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster 16 o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Ratón 100% compatible Microsoft, Joystick o Teclado.

INSTALACIÓN

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea INSTALAR. Sigue las instrucciones de pantalla. Para Jugar con sonido, teclea AMERICA4 desde el directorio. Si tu tarjeta de sonido no es compatible, teclea simplemente AMERICA.

CONTROLES

En la zona inferior de la pantalla, dividida en dos partes, tienes los iconos de acción -a la izquierda-, y el inventario -a la derecha-. Las posibles acciones son Caminar, Usar, Coger, Hablar, Soltar y Ver.

Para realizar una acción, pulsa sobre su icono y después sobre la parte de la pantalla que corresponda. Para usar un objeto, pulsa sobre el icono de USAR y después sobre el objeto. También puedes combinar dos objetos entre sí, mediante el comando de usar y pulsando después sobre los objetos en cuestión. Si lo quieres es darle el objeto a un personaje, USA el objeto con el personaje.

Si juegas con teclado, utiliza los cursores para moverte y la barra espaciadora para seleccionar opciones.

Cuando tengas el objeto puzzle, tienes que mirarlo. Tanto si lo resuelves en el momento como si no, la disposición que hayas dejado de las piezas quedará grabada.

PISTAS

Los objetos que puedes coger, tienen una sombra más oscura que los demás. Las salidas de una zona de juego, no siempre están a izquierda o derecha: algunas están en la parte de abajo de la pantalla o en la de arriba. Procúrate buenos informadores.

Puesto que hay un concurso de por medio, obviamente no daremos pistas del juego ni por carta, ni por teléfono ni de ninguna otra forma. ¡Suerte!

SERVICIO TÉCNICO

Time Passenger es un juego diseñado para MS-DOS 6.0 y versiones posteriores, no para Windows 95 o versiones anteriores de Windows. Para poder disfrutar de la INTRO y la banda sonora, debes tener al menos 550K de memoria convencional, o programa más largo ejecutable, sin emplear QEMM, MEMMAKER o cualquier otro gestor de memoria.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE (con el parámetro NOEMS). Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si tienes problemas con el sonido, ten en cuenta que la Sound Blaster ha de estar en las IRQ 2, 3, 5 o 7. El audio no funciona si la tienes en la IRQ 10.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.







COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 Joysticks "XL ACTION CONTROLLER DE THRUSTMASTER"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"
a la siguiente dirección: Computer Gaming World - Redacción: C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



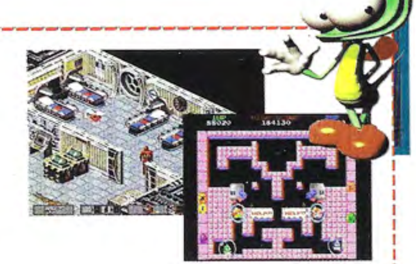


Mi TOP 50...

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....
10 ....
11 ....
12 ....
13 ....
14 ....
15 ....
16 ....
17 ....
18 ....
19 ....
20 ....
21 ....
22 ....
23 ....
24 ....
25 ....
26 ....
27 ....
28 ....
29 ....
30 ....
31 ....
32 ....
33 ....
34 ....
35 ....
36 ....
37 ....
38 ....
39 ....
40 ....
41 ....
42 ....
43 ....
44 ....
45 ....
46 ....
47 ....
48 ....
49 ....
50 ....

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos .... Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....

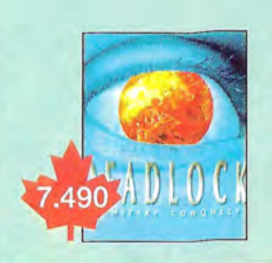
























TE SERÁ MUY DIFICIL ENCONTRAR PRECIOS MÁS BAJOS











¡PALABRA DE MR. CANADIAN!

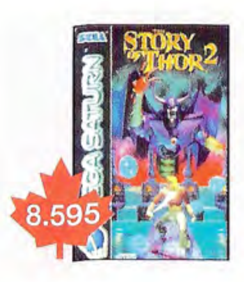






INCLUYE MANDO





OFERTAS VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS





DESERT STRIKE



1.995

El escenario es el Oriente Medio, un auténtico foco de conflictos raciales, religiosos y de muchas otras índoles. De repente, un loco "entra en escena", el misterioso "General Kibalba": sus ejércitos han barrido un emirato vecino y están llevando al país a un auténtico caos. Necesitarás una buena estrategia y unos nervios de acero para conseguir la victoria. Elige a tu copiloto y utiliza la información que te da el satélite. Tienes 4 campañas diferentes con más de 30 misiones.

386
4 Mb
VGA

INFERNO

GOLDEN LINE ArcadiA

PC-CD ROM

1.995

Imagina todas las mejores historias de ciencia-ficción en un sólo juego. Añade una increible banda sonora en "ciencia-fidelidad" por SAF. Bienvenido a Inferno, la más impresionante aventura espacial jamás vista.

Eres el mejor piloto espacial de la humanidad, comandante de la más potente nave del universo. En mundos de asombrosa complejidad y detalle, defenderás tu sistema solar de una raza alienígena de inimaginable maldad.

El "generador de Realidad" mantiene la jugabilidad y la adereza con nuevas sorpresas y giros, convirtiendo el juego en una película real en la que puedes ganar o perder un combate.

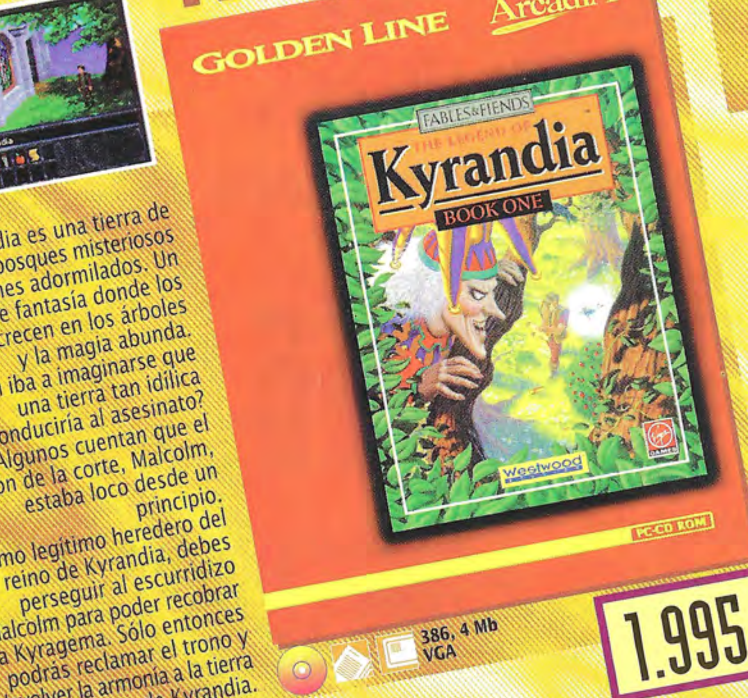
486
4 Mb
VGA

KYRANDIA





Kyrandia es una tierra de oscuros bosques misteriosos y dragones adormilados. Un reino de fantasía donde los rubíes crecen en los árboles y la magia abunda.
¿Quién iba a imaginarse que una tierra tan idílica conduciría al asesinato? Algunos cuentan que el bufón de la corte, Malcolm, estaba loco desde un principio.
Como legítimo heredero del reino de Kyrandia, debes perseguir al escurridizo Malcolm para poder recobrar la Kyragema. Sólo entonces podrás reclamar el trono y devolver la armonía a la tierra de Kyrandia.



386, 4 Mb
VGA

1.995

Es algo más que un simple simulador.

Es la emulación de un simulador de vuelo de varios millones de dólares. cuando juegas con TFX la primera vez, lo que más te impresiona es el nivel de detalle del paisaje... alrededor de siete millones de kilómetros cuadrados aparecen en pantalla, con colinas, carreteras y montañas, todo en su posición exacta.

Con Tactical Fight Experiment tomarás el control de uno de los tres mejores aviones del mundo que el dinero puede comprar: el Eurofighter 2000, un Lockheed F-22Lockeed o el F117 Stealth Figther. Tienes ante ti un programa que da un paso adelante en lo que se refiere a combate aéreo simulado, enriquecido con un desarrollo y unos detalles de vuelo real sin precedente

Lucha en las misiones, pero vuela por la pa

EN NUESTROS CENTROS ENCONTRARÁS UN UNIVERSO DE JUEGOS

RALLY

GOLDEN LINE Arcadia

1.995

NETWORK Q RALLY
RALLY
THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
europress SOFTWARE
PC-CD ROM

386
4 Mb
VGA

¡Hemos despegado!". Es lo único que no quieres oír de tu piloto que sobre la marcha te va marcando el paso, automático, gritando más alto que el mismo ruido el motor y lo estás forzando al límite en las peligrosas y útimas fasas del Rally RAC. Estás dentro de uno de los cinco super coches de carreras, acelerando tras los líderes del Rally'93 entre bosques, páramos, parques y circuitos con diferentes superficies y condiciones atmosféricas reunidas en las 35 fases de esta increíble carrera.

TFX

GOLDEN LINE Arcadia

TFX
DIGITAL IMAGE DESIGN
ocean
PC-CD ROM

386
4 Mb
VGA

1.995



Entra en tu CENTRO MAIL

Centros Mail en España

Encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

¡Ven a comprobarlo!







ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98

Elche ALICANTE — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59

ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28 TEL: 26 05 43

Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 33 78 85 — PROXIMA APERTURA

BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10






BARCELONA (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23

Badalona BARCELONA — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 45 97

Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76

Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94

Sabadell BARCELONA — FILADORS 240 TEL: 713 61 16 — PROXIMA APERTURA

BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73








BUENOS AIRES — PARANA, 584. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

BURGOS — C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17

CORDOBA — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00

GIRONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29

GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 99 54

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04








JAEN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10

LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11

Santiago LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79







Alcalá de H. MADRID — C. MAYOR, 89. TEL: 880 26 92

Alcobendas MADRID — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87

Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92

Fuengirola MALAGA — AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00

Pamplona NAVARRA — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06








Palma de MALLORCA — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71

Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54 TEL 40 55 73

Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21 C/ REAL TEL: 43 67 56

SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 457 52 23



VALENCIA (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 380 42 37

VALENCIA — C.C. EL SALER BULEVAR SUR TEL: 333 96 19

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL: 22 18 28

VITORIA-GASTEIZ — C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

902 17 18 19

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. • SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO **300 PTA.**

CGW

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL*
Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Precios válidos hasta el 31/10/96 o fin de existencias.

TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

Precios válidos hasta el 31/10/96 o fin de existencias.

Top CGW

COMPUTER GAMING WORLD

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	D	Arcadia
3	Simon the Sorcerer 2	ERBE
4	Bad Mojo	Arcadia
5	Congo	CIC



TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Doom 2	ERBE
3	Mortal Kombat III	N.S.C.
4	Quake	N.S.C.
5	Hexen	N.S.C.



TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 4.0	Dinamic
2	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
3	NBA Live '96	Electronic Arts
4	PC Basket 4.0	Dinamic
5	Virtual Pool	Arcadia



TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Top Gun	Proein
3	EF-2000	Arcadia
4	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
5	Silent Hunter	Proein



TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Command & Conquer	Virgin
3	Civilization II	Proein
4	Z	Virgin
5	Caesar II	Coktel

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
2	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
3	Doom II	ERBE	ACC.
4	The Dig	ERBE	AV/R.
5	Command & Conquer	Virgin	EST.
6	D	Arcadia	AV/R.
7	Grand Prix 2	Proein	SIM.
8	Civilization II	Proein	EST.
9	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
10	Z	Virgin	EST.
11	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
12	Quake	New Soft. Center	ACC.
13	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
14	Hexen	New Soft. Center	ACC.
15	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
16	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
17	Top Gun	Proein	SIM.
18	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
19	Caesar II	Coktel	EST.
20	Fifa Soccer 96	Electronic Arts	DEP.
21	Rayman	Ubi Soft	ACC.
22	Congo	CIC	AV/R.
23	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
24	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
25	Worms	Arcadia	ACC.
26	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
27	Broken Sword	Virgin	AV/R.
28	EF-2000	Arcadia	SIM.
29	Ripper	Proein	AV/R.
30	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
31	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
32	Virtua Fighter	Sega	ACC.
33	The Need For Speed SE	Electronic Arts	ACC.
34	Sim Tower	ERBE	EST.
35	Full Throttle	ERBE	AV/R.
36	Urban Runner	Coktel	AV/R.
37	Dark Forces	ERBE	ACC.
38	Screamer	Virgin	ACC.
39	Battle Arena Toshinden	Arcadia	ACC.
40	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
41	Sonic CD	SEGA	ACC.
42	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
43	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
44	Lost Eden	Virgin	AV/R.
45	Touché	Proein	AV/R.
46	Myst	Electronic Arts	AV/R.
47	Heretic	New Soft. Center	ACC.
48	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
49	Abuse	Electronic Arts	ACC.
50	The Settlers II	Electronic Arts	EST.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia

WARCRAFT™ II
TIDES OF DARKNESS

Ahora Orcos y Humanos hablan Castellano

La batalla
por Azeroth
continua
por Tierra,
Mar y Aire...

WARCRAFT II CD-ROM PC
VERSIÓN EN CASTELLANO DISPONIBLE DESDE OCTUBRE
(TEXTOS Y VOCES DIGITALIZADAS EN CASTELLANO)





VISITANOS EN INFORMAT 96
DEL 30/09 AL 6/10
(FERIA DE BARCELONA)
STAND 212
SECCIÓN MULTIMEDIA/INTERNET



PLAZA DE LA UNIÓN Nº1
08190 SANT CUGAT DEL VALLES - BARCELONA
TEL: (93) 589.57.20 - FAX: (93) 589.56.60
HTTP://WWW.UBISOFT.FR



Prepárate para una conmoción absoluta...
Megarace 2™
MINDSCAPE®
CRYO
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE, MALTINGS
PARK, BURGESS HILL, WEST SUSSEX RH15 9TQ
TEL: 01444 246333 • FAX: 01444 248996
Página WEB: http://www.mindscape.com
Copyright © 1996 Mindscape, Inc. Copyright © 1996 Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados. IBM es una marca registrada de International Business Machines Corp. Mindscape es una marca registrada y los logos de Mindscape y Megarace 2 son marcas de Mindscape, Inc. Todos los derechos reservados.
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42